

Club Nintendo®
No. 2
REPORTAJE:
SUPER MARIO BROS. 2
VUELVE MARIO MAS FUERTE QUE NUNCA
COMENTARIOS BREVES:
GRADIUS
R.C. PRO-AM
Y MUCHOS MAS....
TRUCOS Y MAS TRUCOS:
DESCUBRE LOS SECRETOS DE
LEGEND OF ZELDA
INFORME SECRETO:
MEGA MAN
ROBO WARRIOR
SUPER MARIO BROS. 2™
REV-A
MARIO MADNESS
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Plus
Incluye un Mapa Completo de los dos Primeros Mundos de Super Mario Bros.!!

# Tu Lista de Juegos

**A continuación te ofrecemos una lista de juegos disponibles para tu CONSOLA NINTENDO. Junto a cada título hay un recuadro para que puedas marcar los juegos que ya tienes, lo que te permitirá tener un completo listado actualizado de tu colección a medida que la vayas ampliando. En próximos números se añadirán a la lista los nuevos lanzamientos.**

## SERIE AVENTURAS

- Goonies™ ☐
- Kid Icarus™ ☐
- Legend of Zelda™ ☐
- Metroid™ ☐
- Super Mario Bros. 2™ ☐
- RoboWarrior™ ☐

## SERIE DEPORTES

- Golf ☐
- Mike Tyson's Punch-Out!!™ ☐
- Pro Wrestling™ ☐
- Rad Racer™ ☐
- R.C. Pro Am™ ☐
- Ski Slalom™ ☐
- Soccer ☐
- Tennis ☐

## SERIE ACCION

- Alpha Mission™ ☐
- Castlevania™ ☐
- Galaga™ ☐
- Ghosts 'n Goblins™ ☐
- Gradius™ ☐
- Ice Climber™ ☐
- Ikari Warriors™ ☐
- Kung Fu™ ☐
- Pinball™ ☐
- Rush'n Attack™ ☐
- Section Z™ ☐
- Top Gun™ ☐
- Trojan™ ☐
- Xevious™ ☐



## SERIE PISTOLA

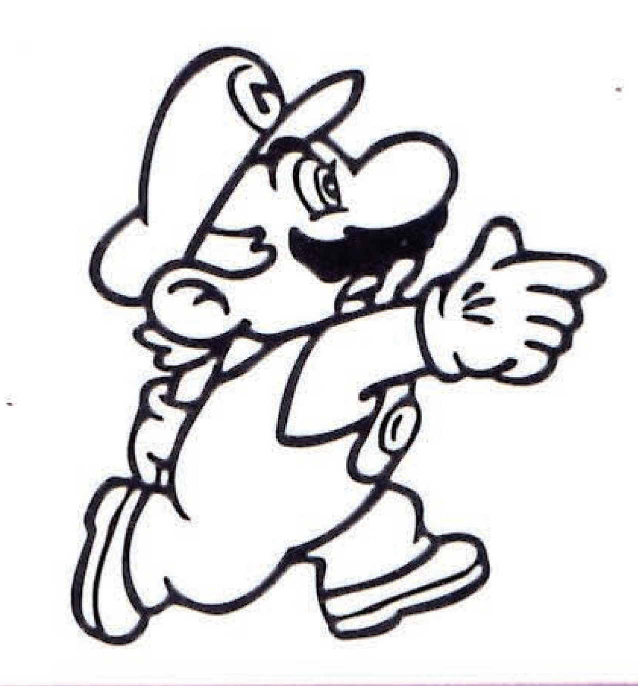
- Hogan's Alley™ ☐
- Gumshoe™ ☐
- Wild Gunman™ ☐

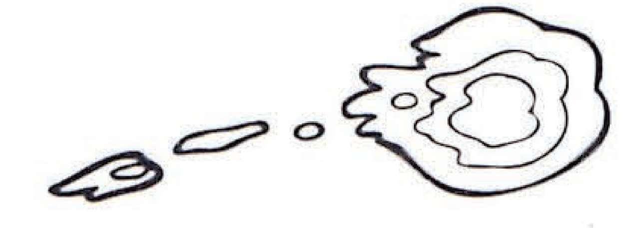
## SERIE PROGRAMABLE

- Excitebike™ ☐
- Mach Rider™ ☐
- Wrecking Crew™ ☐

## SERIE CLASICOS ARCADE

- Donkey Kong 3™ ☐
- Popeye™ ☐





## SERIE ROBOT

No está a la venta en España por el momento.

## SERIE EDUCATIVA

No está a la venta en España por el momento.




**APDO. DE CORREOS 45080**
**28080 MADRID**



# Habla Super Mario:

**Bienvenidos de nuevo al último número de la revista del CLUB NINTENDO. Gracias por las cartas y sugerencias recibidas desde la publicación del número anterior. ¡Seguid enviándolas!**

En este ejemplar vamos a dedicar una atención especial a **'Super Mario Bros.2'**, y estamos seguros de que los numerosos fans de este sensacional videojuego aprobarán la idea. Hay siete nuevos mundos por explorar y centenares de enemigos dispuestos a impedirlo. En las páginas 6 y 7 te revelamos todos los secretos hasta el mundo 1-3.

Otro de los protagonistas de este número es el sello Konami, con dos sensacionales títulos comentados: **'Gradius'** y **'Castlevania'**, éste último con dos páginas a todo color en las que se incluyen valiosos consejos para los sectores 1 a 6.

También os comentaremos 4 circuitos de **'Rad Racer'**, y numerosos trucos para juegos como **'Legend of Zelda'**, **'Punch Out'**, **'Super Mario Bros.'**, y **'Gradius'**, entre otros, además de un mapa completo de los dos primeros mundos de **'Super Mario Bros.'** y para terminar, la guinda: **'Mega Man'** y **'Robo Warrior'**, lo más nuevo de NINTENDO llega a nuestro país.

Esperamos que disfrutéis tanto leyendo la revista como hemos disfrutado nosotros haciéndola. Como véis, tratamos de superarnos número a número, y para ello es necesario seguir contando con vuestra participación a través de vuestras cartas. El próximo número de la revista CLUB NINTENDO que estamos preparando, incluye comentarios que saciarán vuestra curiosidad sobre muchos juegos que aún no han aparecido en esta publicación. No os lo perdáis.

***¡PRONTO VOLVEREIS A TENER NOTICIAS MIAS!***




## Indice



Presidente : Super Mario
Edito : Mark Smith
Fotografía : Dennis Hemmings
Art : Catalyst Publishing
Nintendo Co.Ltd.
Composición e impresión : Catalyst Publishing
Stratford-Upon-Avon
England
Dirección de CLUB NINTENDO en España : Apdo. de Correos 45080
28080 MADRID

# SUPER MARIO BROS. — ESPECIAL —

**Guía completa de los mundos 1 y 2**

'Super Mario Bros'. ya fue reseñado en el primer número de CLUB NINTENDO. El juego incluye nada menos que 32 áreas repartidas entre 8 mundos plagados de enemigos, trampas y sorpresas. En el comentario que ahora nos ocupa, os describimos con detalle los dos primeros mundos, *incluyendo* una completa guía de bloques y bonificaciones ocultas. Como veréis, se pueden encontrar las cosas más insospechadas en los lugares más extraños.

**Descripción de los bloques misteriosos**

- Vacío
- Una moneda
- Incremento de energía
- Seta de vida extra
- Estrella (invencible)
- Bloque de 10 monedas

## MUNDO 1

AREA 1

*Si saltas seis bloques más allá de la explosión, puede aparecer un bloque*

META

AREA 2

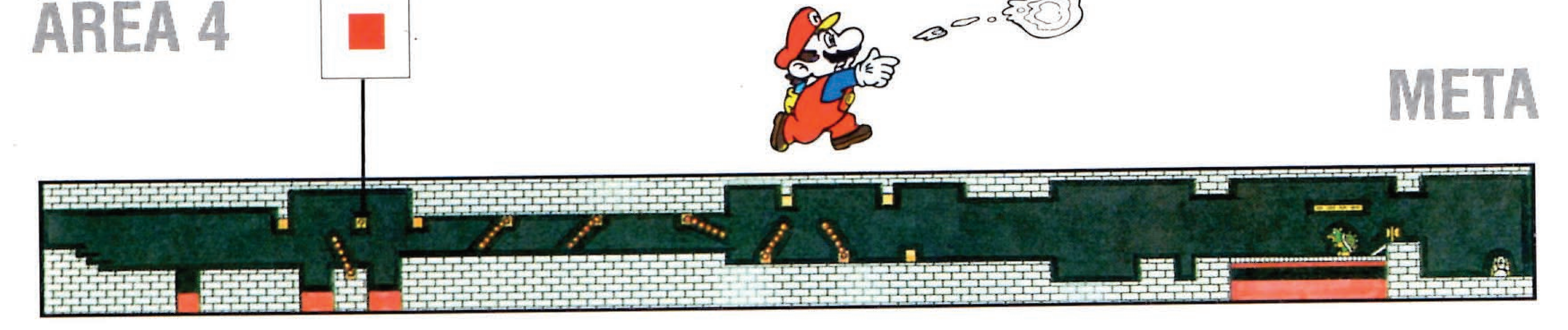
META

AREA 3

META

AREA 4

META



**Sierva**

Al final de cada mundo desde el 1 al 7, una sirviente de la princesa Toadstool está esperando a que Mario la rescate. ¡Ayúdala! (La princesa está encerrada al final del mundo 8)




Como puede ver en el mapa, hay una seta de vida extra muy cerca del principio. Trata de acumularla con la que también encontrarás a la mitad del mundo 2. Para llegar a la "zona de paso" al final del área 2, salta del ascensor justo antes del final de la cañería, y corre por la parte superior, dejándote caer cuando no puedas llegar más allá. Entonces elige a qué nivel quieres transladarte, y pulsa hacia abajo cuando te hayas colocado sobre la cañería apropiada.

Ten cuidado con el área 3, ya que una caída puede ser fatal, y no te olvides que al final del área 4 está cautiva una sirviente.

# MUNDO 2

AREA 1

META

AREA 2

META

AREA 3

META

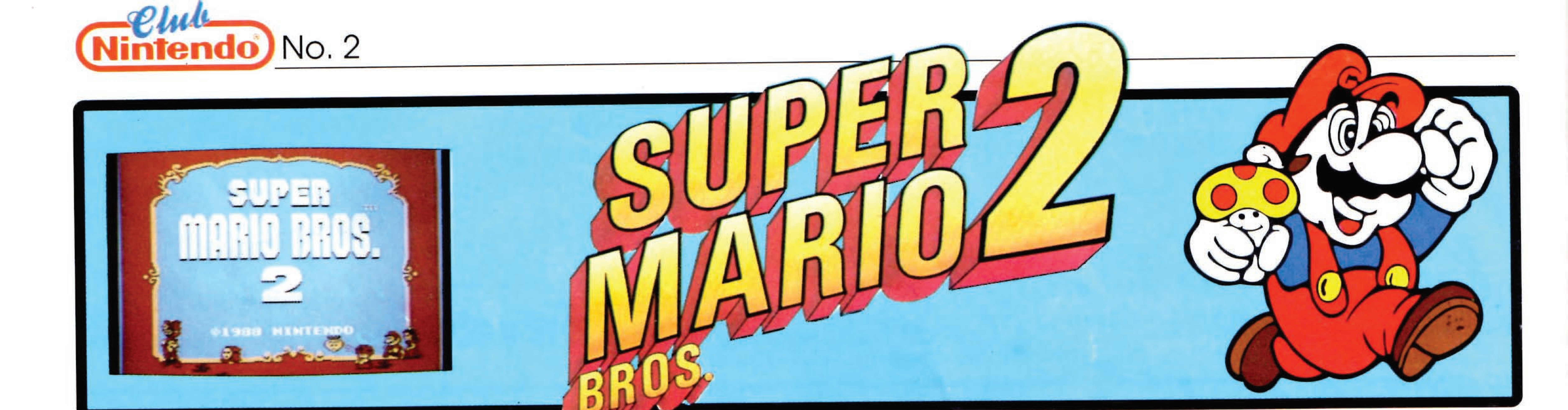
AREA 4

META

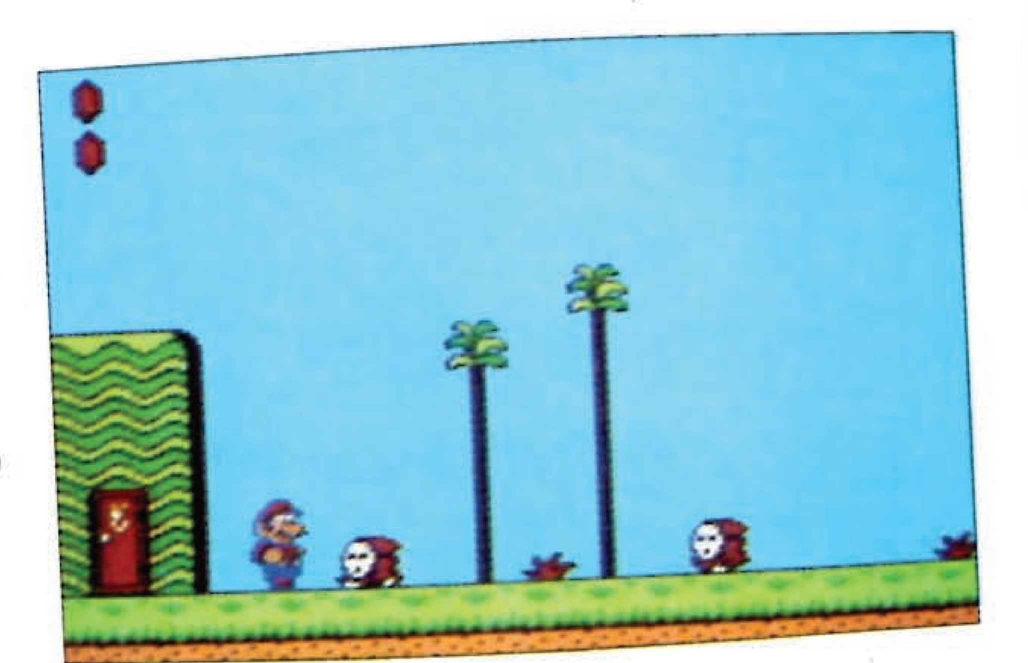
## Consejos Para el Mundo 2

Una manera sencilla de coger más monedas (por cada 100 consigues una vida extra) es escalar la planta que se encuentra en el primer área del mundo 2. Golpea el bloque correcto y escala la planta para alcanzar las monedas que flotan en le cielo.

Para atravesar el área submarina, asegúrate de que puedes esquivar a Blooper y a Cheep. Ten cuidado de nuevo con Cheep en el área 3, ya que saltará desde debajo de los puentes para golpearte. Finalmente, sé prudente con el ascensor en el área 4. No te acerques a él demasiado deprisa o las consecuencias serán fatales.



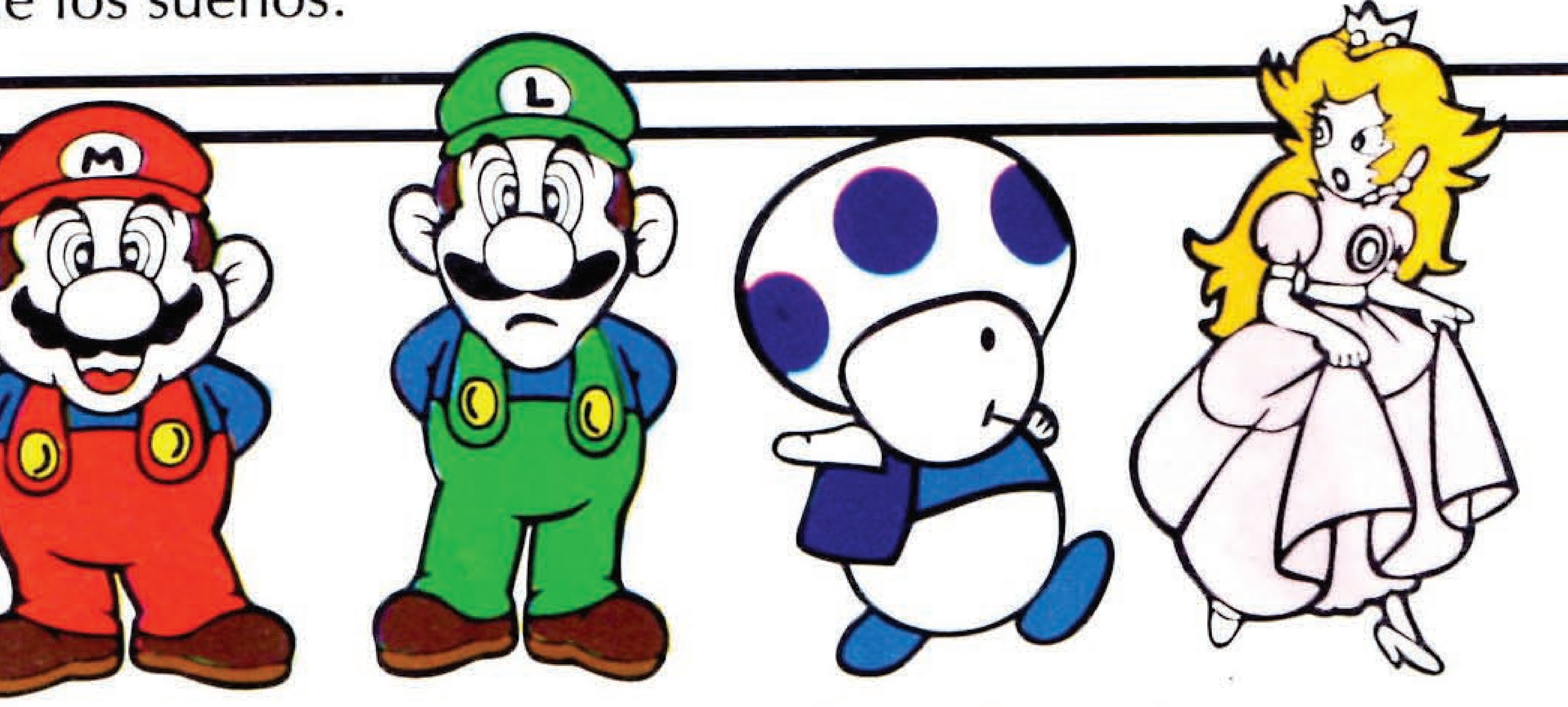

## ¡Bienvenido al mundo de los sueños!

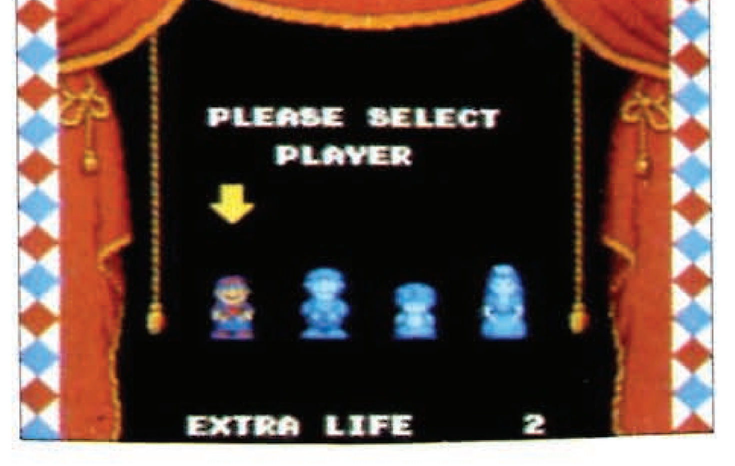


**Una mañana, Mario tuvo un extraño sueño. Soñó que había subido una larga escalera hasta Subcon, el mundo de los sueños. Una suave voz le explicó que Subcon había sido tomado por el malvado Wart, y que necesitaban a Mario para derrotarle. Lo último que oyó Mario fue algo así como que Wart odiaba los vegetales...**

Ese mismo día, Mario y sus amigos, Luigi, Toad y la Princesa, estaban explorando una cueva cuando de pronto, ¡Descubrieron una escalera idéntica a aquella con la que Mario había soñado! La subieron, y al llegar arriba abrieron la puerta... Frente a ellos se extendía Subcon, el mundo de los sueños.

## ¡Hola !






En '**Super Mario Bros.2**' hay cuatro personajes que puedes usar. Naturalmente, sólo podrás usar uno de ellos por nivel (hay tres niveles en cada uno de los siete mundos de que consta el juego). Deberás elegir con cuidado el personaje más adecuado a cada caso, porque cada uno tiene sus propias características, distintas a las de los otros.

Bueno, ya es hora de conocer a los héroes. Mario ya es, sin duda, bastante famoso, y podemos decir que en general es bueno haciendo casi todo. Luigi, su no menos famoso hermano, no es tan fuerte como Mario, pero no hay quien le gane dando saltos. La Princesa es la más débil de todos, pero tiene el don de flotar durante segundo y medio, lo cual es tremendamente valioso en algunas ocasiones. Finalmente, Toad no es buena saltando, pero puede levantar y transportar grandes pesos como si nada.

## Controles

**Hay numerosos movimientos en 'Super Mario Bros.2'**

### Lanzar

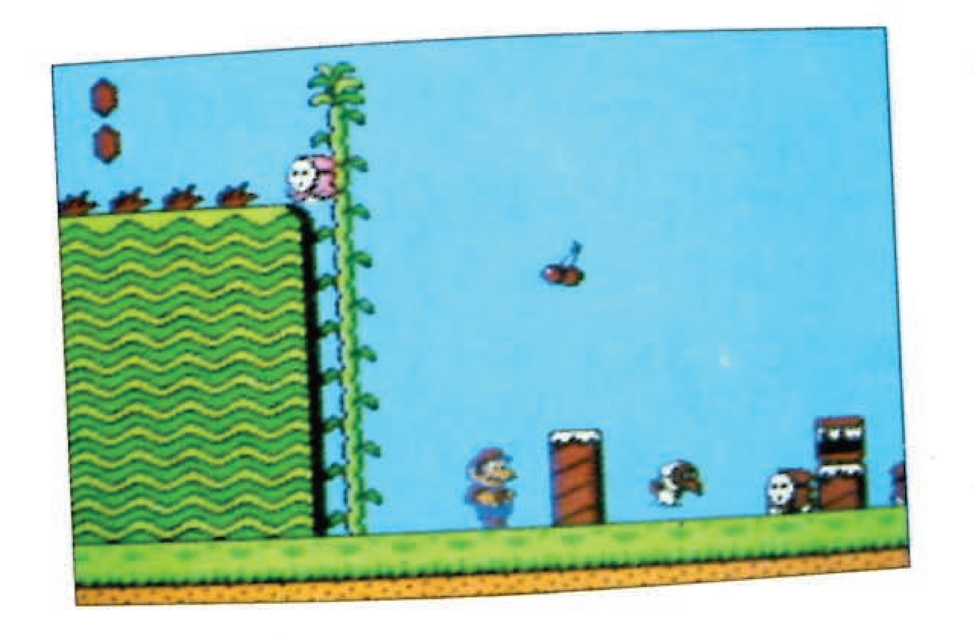
Para lanzar un objeto primero debes levantarlo, subiéndote sobre él y pulsando el botón B. Después, apunta tu personaje en la dirección que quieres lanzar y pulsa de nuevo el botón B.

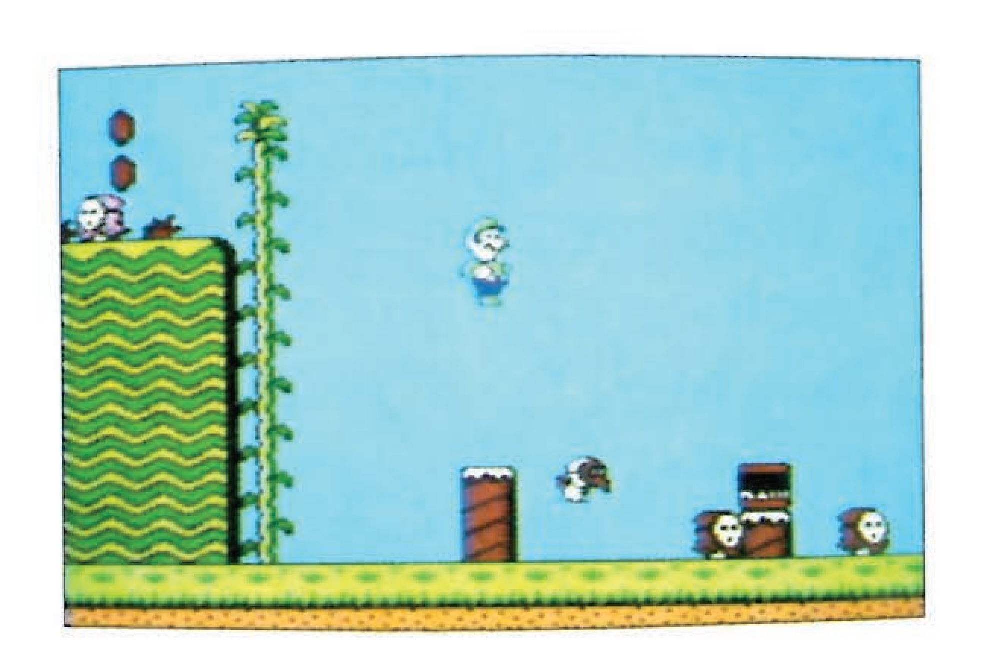
### Correr

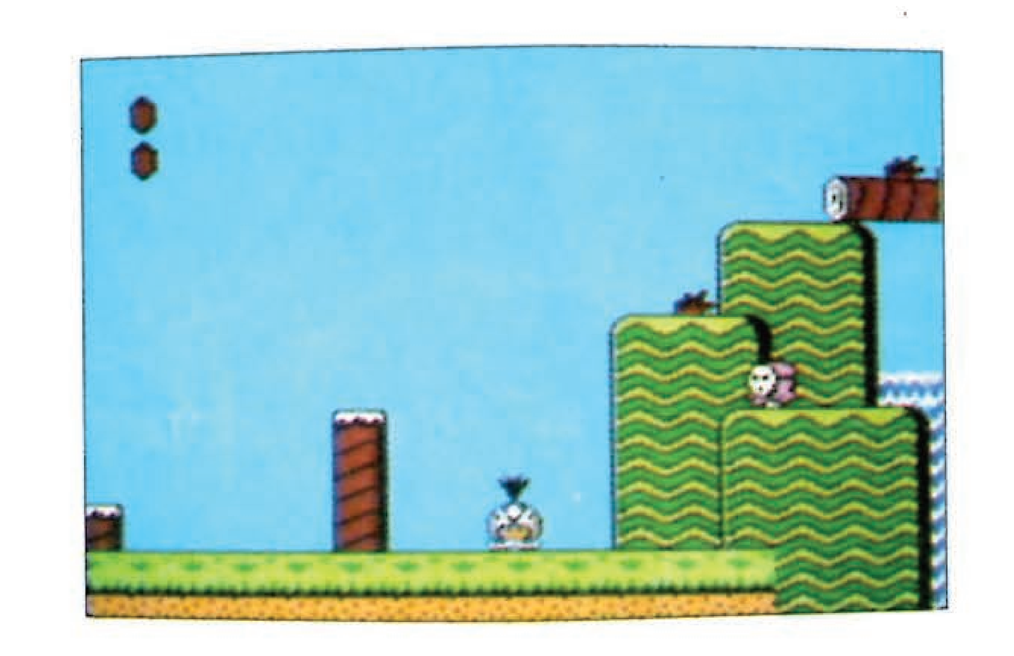
Puedes mover a izquierda o derecha pulsando el bloque de control. Cuando estés volando sobre la alfombra mágica, procede de la misma forma. Si quieres correr más deprisa, Mantén pulsado el botón B mientras pulsas el bloque de control en la dirección elegida. Pero ten cuidado, porque si corres demasiado lo más probable es que acabes mal.

### Saltando

Para saltar, simplemente pulsa el botón A. Uno de los secretos para jugar bien a Super Mario Bros.2, consiste en controlar cuánto tiempo mantienes pulsado el botón A para saltar a la distancia y altitud deseadas. Si quieres saltar realmente alto, mantén pulsado hacia abajo el bloque de control, y pulsa después A cuando el personaje comience a parpadear.







## Jugando

### Mundo 1-1

¡Allá vamos! El primer nivel requiere un mínimo dominio de todos los movimientos, ya que incluye plantas para escalar y cascadas profundas, así que sé prudente.



En la primera colina, encontrarás una poción levantando una de las plantas. Tírala al suelo y atraviesa la puerta que aparecerá en ese lugar. Dentro encontrarás monedas, que te darán juegos extra en la máquina de bonos al final del nivel, y una seta que te dará energía extra.

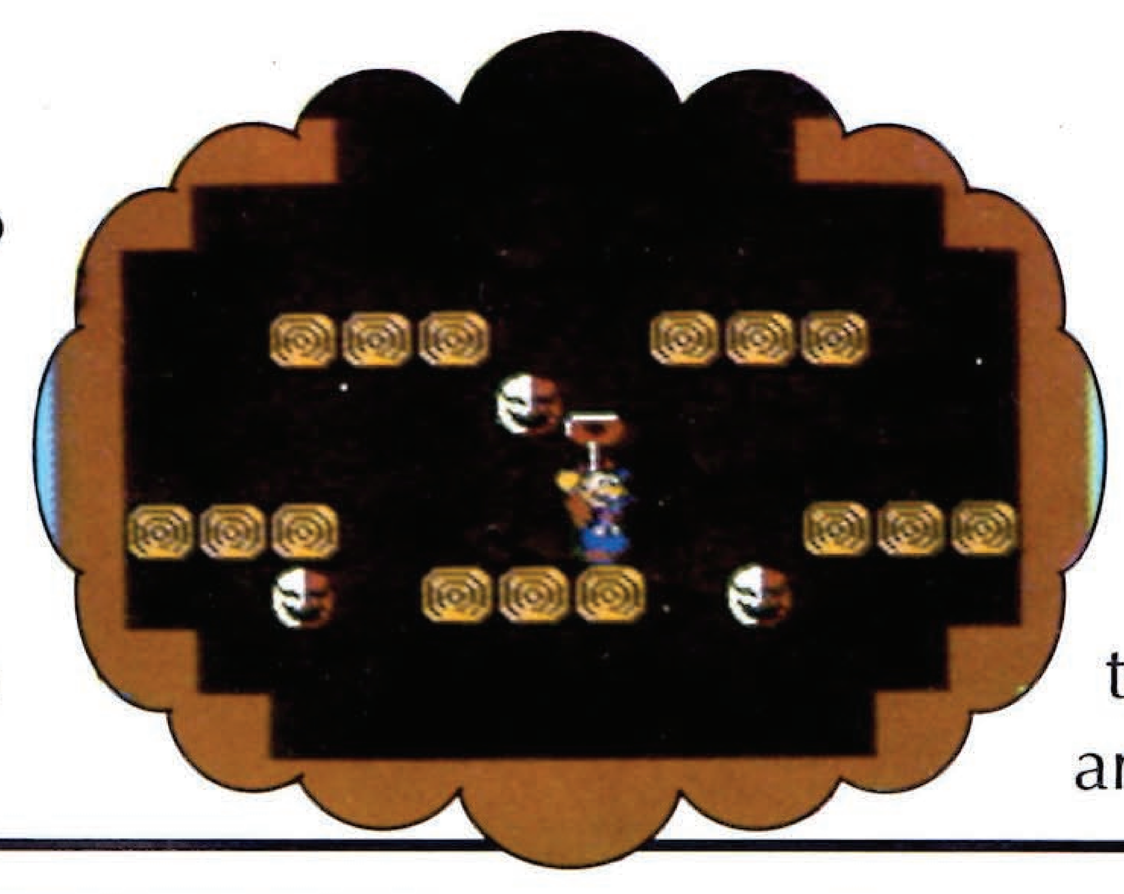
Hay al menos un frasco con poción mágica en cada nivel, así que no te olvides de buscarlo.

Al final del mundo 1-1 encontrarás a Birdo esperándote. Para matarle, salta sobre los huevos que escupe y cógelos pulsando el botón B para arrojárselos de vuelta.

¡Tres impactos y ya es tuyo!

### Mundo 1-2

Al comienzo del mundo 1-2 verás la primera alfombra voladora del juego. Para volar sobre ella, primero debes saltar encima y arrojar al enemigo que la ocupa. Una vez hecho esto, muévela igual que si estuvieras corriendo, pero recuerda, ¡El poder de la Alfombra desaparece pasados unos segundos!



Cuando entres en la caverna, usa las bombas escondidas bajo las plantas para abrir agujeros en el muro que te obstruye el paso. Un consejo útil es acumular cerezas, ya que por cada cinco aparece una estrella que te convertirá en invencible.



Birdo también está al final del nivel 2, así que repite con él la técnica descrita anteriormente.

### Mundo 1-3

Aquí es donde las cosas comienzan a ponerse difíciles. Usa siempre a Mario en este nivel, ya que él es el personaje más adecuado para los largos saltos y al fuerza que se requiere aquí.

Cuando entres en el edificio, primero debes ir arriba a coger la llave, y después baja otra vez para abrir la puerta cerrada. Cuando subas, debes usar las setas para saltar desde ellas a plataformas que se encuentran demasiado altas.

Al final del mundo 1-3, hace su primera aparición Mouser el ratón, arrojando bombas. La mejor arma contra él es darle una dosis de su propia medicina: atrapa sus bombas y arrójaselas de vuelta.

Hemos comentado tres de los muchos niveles de que consta 'Super Mario Bros.2' *¿Te crees capaz de superar tu sólo el resto?*




# Castlevania™




## El Escenario

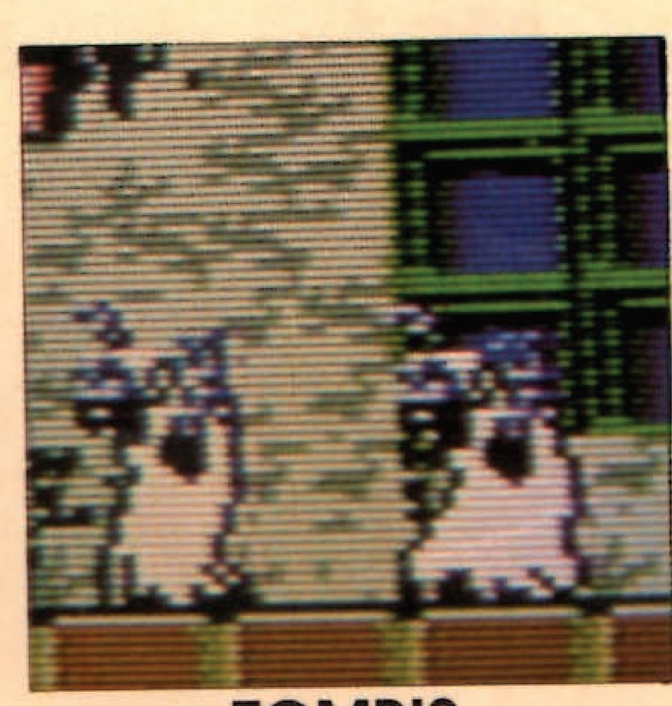
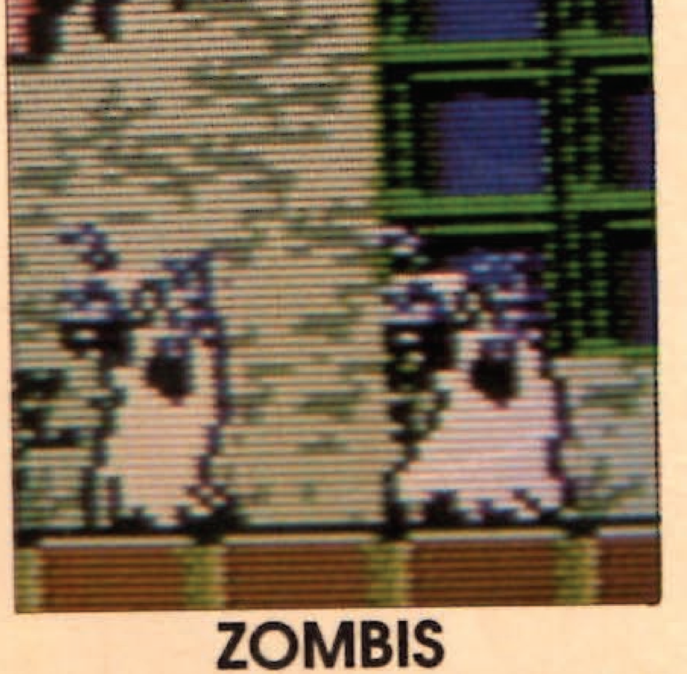



*El Conde ha resucitado una vez más, y se está preparando para traer el terror al mundo. Como héroe de esta aventura, deberás encontrar al Conde en su castillo y destruirle antes de que se haga más poderoso. ¿Serás capaz de aceptar el reto y entrar en el castillo?*

## Los Personajes

*En '**Castlevania**' hay numerosas criaturas fantasmales, capaces de atacar de muy diversas formas. Por ejemplo, los esqueletos blancos arrojan huesos, mientras que los jorobados saltan sobre tí. De cualquier forma, tu energía no tardará en desaparecer si no eres lo suficientemente rápido. He aquí algunos de los esbirros del Conde que encontrarás en tu camino:*



ZOMBIS



MURCIELAGO



PANTERA



HOMBRE PEZ



ESQUELETO BLANCO



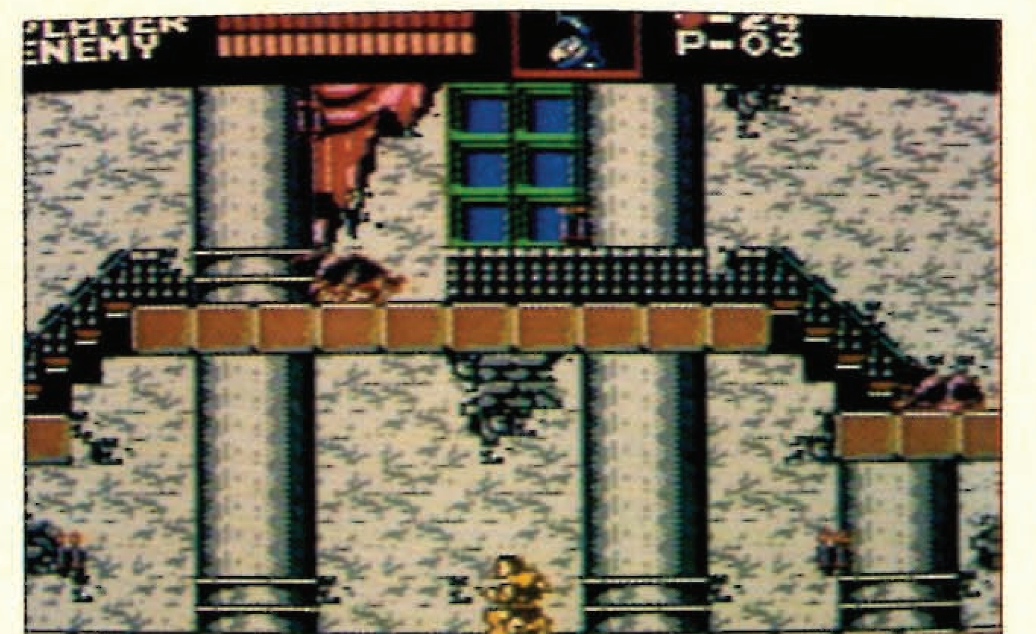
CABALLERO NEGRO

## Los Objetos

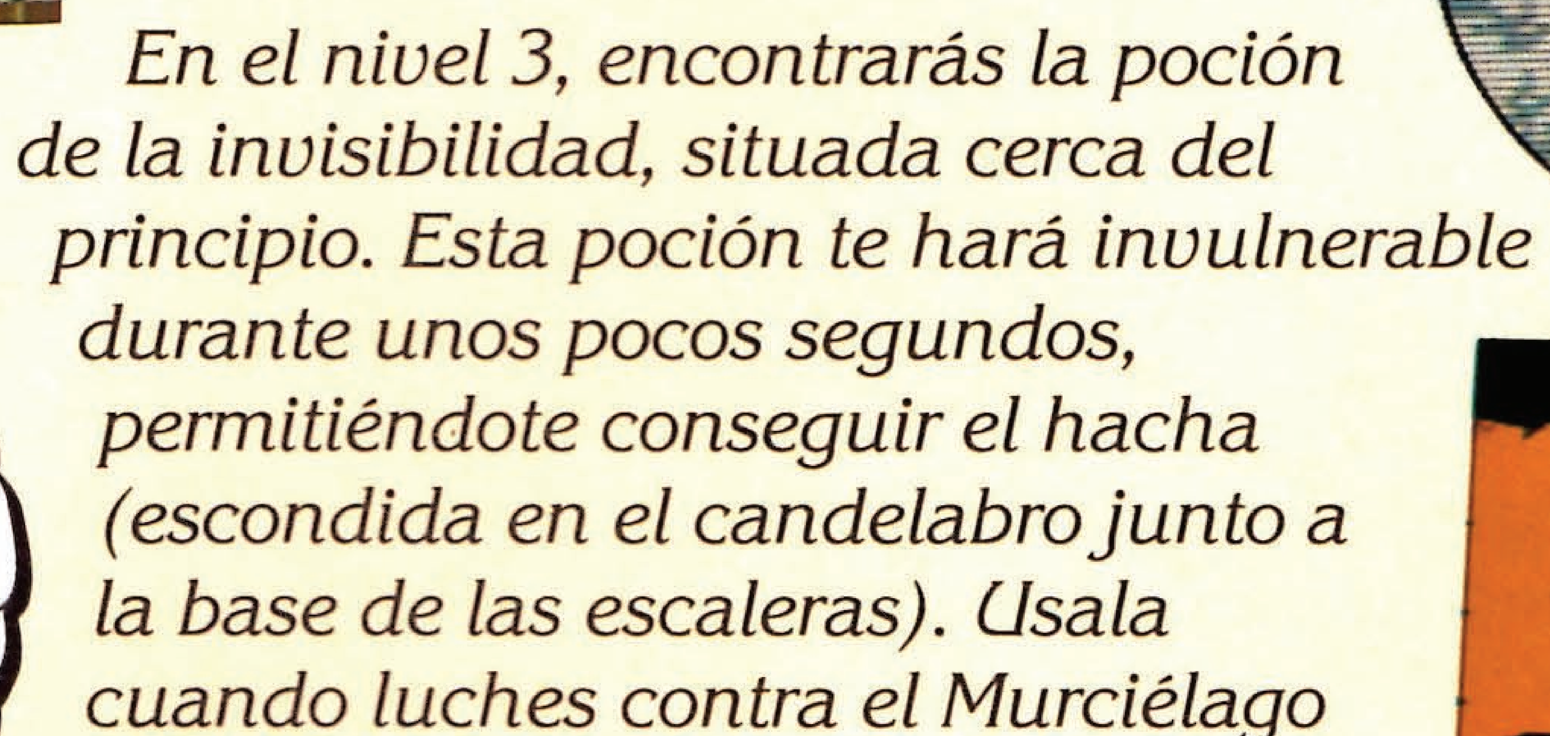
*Los objetos del juego se pueden encontrar dando con el látigo a los candelabros sostenidos en el muro. Muchos son útiles en combate, como el boomerang, el hacha y la daga, los cuales gastan los corazones previamente conseguidos al ser usados. Otros objetos son ayudas de inestimable valor, como la poción para convertirte en invisible, que hace que los enemigos no te vean, y el reloj, que detiene durante un tiempo a los enemigos.*

## Niveles 1-3

*Los enemigos que aparecen en el nivel 1 son fáciles de derrotar. Sólo los zombis y panteras atacan, y todos ellos pueden ser destruidos con el látigo. Asegúrate de golpear a todos los candelabros del nivel 1, ya que los objetos y corazones que encontrarás son* ***esenciales*** *para seguir adelante con éxito.*



*El nivel 2 es muy breve, pero no por ello fácil. Si estás bajo de energía, rompe los dos bloques de la parte inferior de la primera escalera, pues esto hará aparecer comida que te devolverá fuerza.*



*En el nivel 3, encontrarás la poción de la invisibilidad, situada cerca del principio. Esta poción te hará invulnerable durante unos pocos segundos, permitiéndote conseguir el hacha (escondida en el candelabro junto a la base de las escaleras). Usala cuando luches contra el Murciélago Fantasma al final de este nivel.*

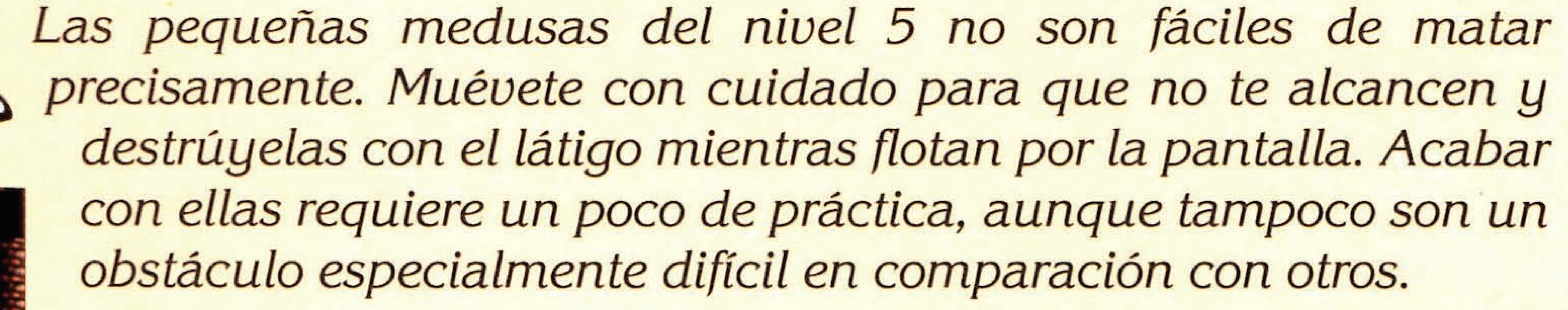




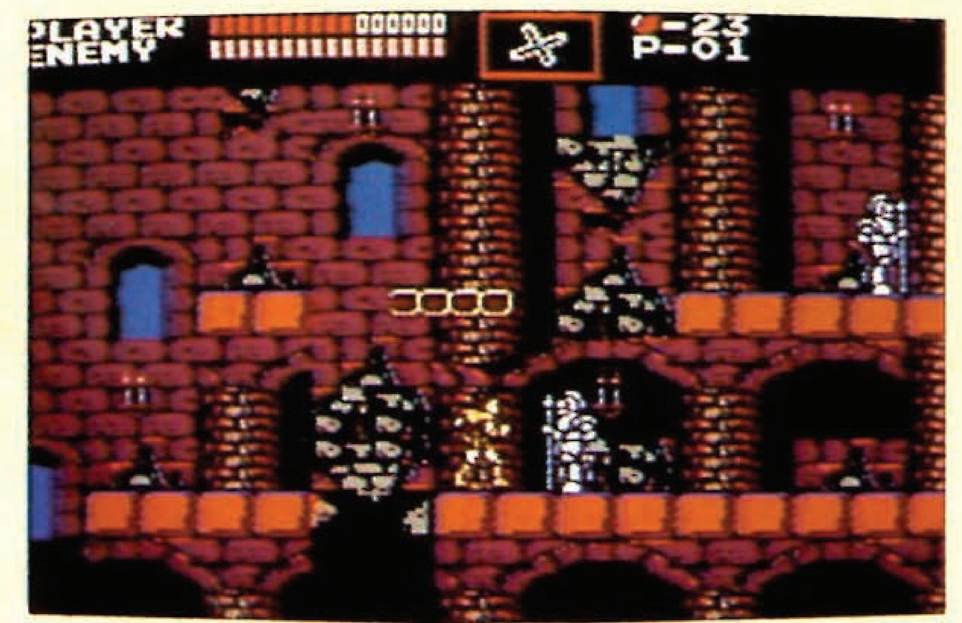
## Niveles 4-6



*Los niveles 4 a 6 contienen gran cantidad de nuevos y peligrosos enemigos, así que debes ser muy cauto. Algunos de ellos, como los esqueletos y los caballeros, ahora requieren dos impactos para ser destruídos, para lo cual se hace muy recomendable paralizarlos primero con el reloj. Dentro del primer candelabro del nivel 4, se encuentra escondido el boomerang. Será muy útil para romper los candelabros en la parte alta del nivel.*

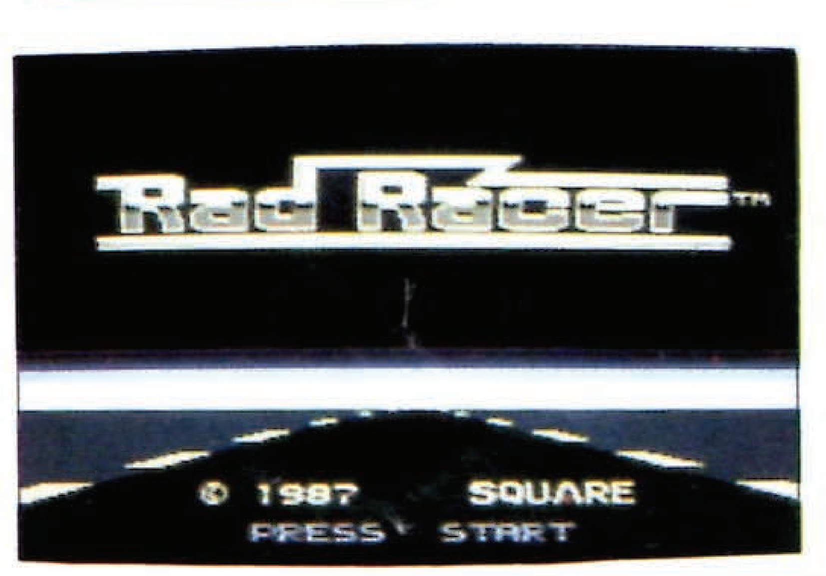


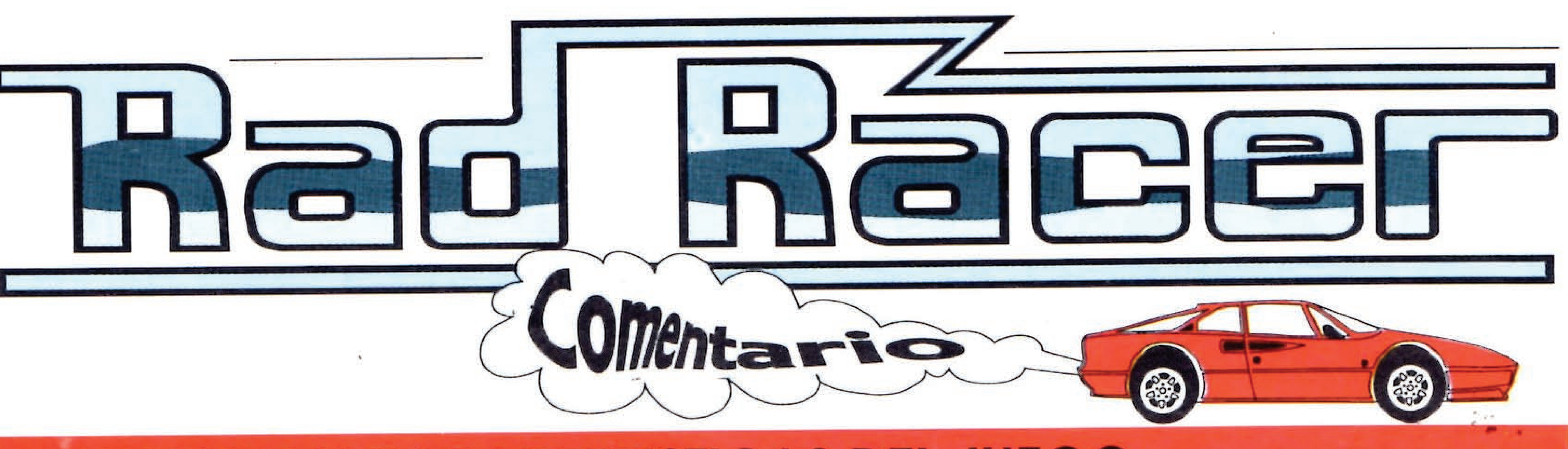
*Las pequeñas medusas del nivel 5 no son fáciles de matar precisamente. Muévete con cuidado para que no te alcancen y destrúyelas con el látigo mientras flotan por la pantalla. Acabar con ellas requiere un poco de práctica, aunque tampoco son un obstáculo especialmente difícil en comparación con otros.*



*En el nivel seis aparecen las "prensas" que suben y bajan desde el techo. Pásalas de una en una, corriendo a la izquierda cuando comienzan a subir, antes de que caigan de nuevo. Cuando llegues a la reina Medusa, mátala agachándote y dándole con el látigo, o usa una bola de fuego, que seguramente será más efectiva. Una vez eliminada la reina Medusa, entras en la parte verdaderamente difícil del juego.*

***¡Adelante y buena suerte!***




## INTRODUCCION Y CARACTERISTICAS DEL JUEGO

### Conviertete en un VERDADERO Rad Racer....

Este programa puede presumir de ser realista como pocos. Corriendo en un bólido de Fórmula 1 o en un Twin Trubo 328, conduciendo a lo largo de la autopista de San Francisco de noche o junto a las ruinas de Atenas de día, y usando el modo tridimensional o el modo normal, podrás sentirte como un verdadero piloto profesional.

### Eligiendo tu Coche

Puedes elegir entre el coche Twin Turbo 328 o un bólido de fórmula 1, usando los botones SELECT Y START. Independientemente de cuál elijas, el programa seleccionará los oponentes correspondientes.






### El Radio-Cassette Incorporado

Durante el juego, puedes elegir entre tres músicas diferentes pulsado hacia abajo el bloque de control. Una melodía apropiada a cada situación te ayudará a concentrarte mejor.

### Los Mandos

Para mover a derecha o izquierda solo tienes que pulsar en la dirección apropiada el bloque de control. Con el botón A puedes acelerar, y con el B frenar. Cuando tu velocidad pasa de los 100mph, puedes usar el "turbo" para añadir mayor poder al motor.




### Corriendo en Modo Tridimensional (3-D)

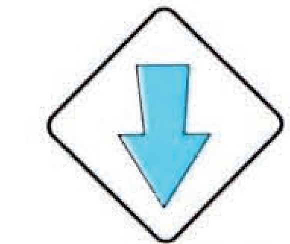
Dentro de cada caja de RAD RACER encontrarás *unas gafas de visión tridimensional* ***gratuitas***. Póntelas, pulsa el botón de selección durante el juego, y prepárate para disfrutar de la más espectacular acción tridimensional.

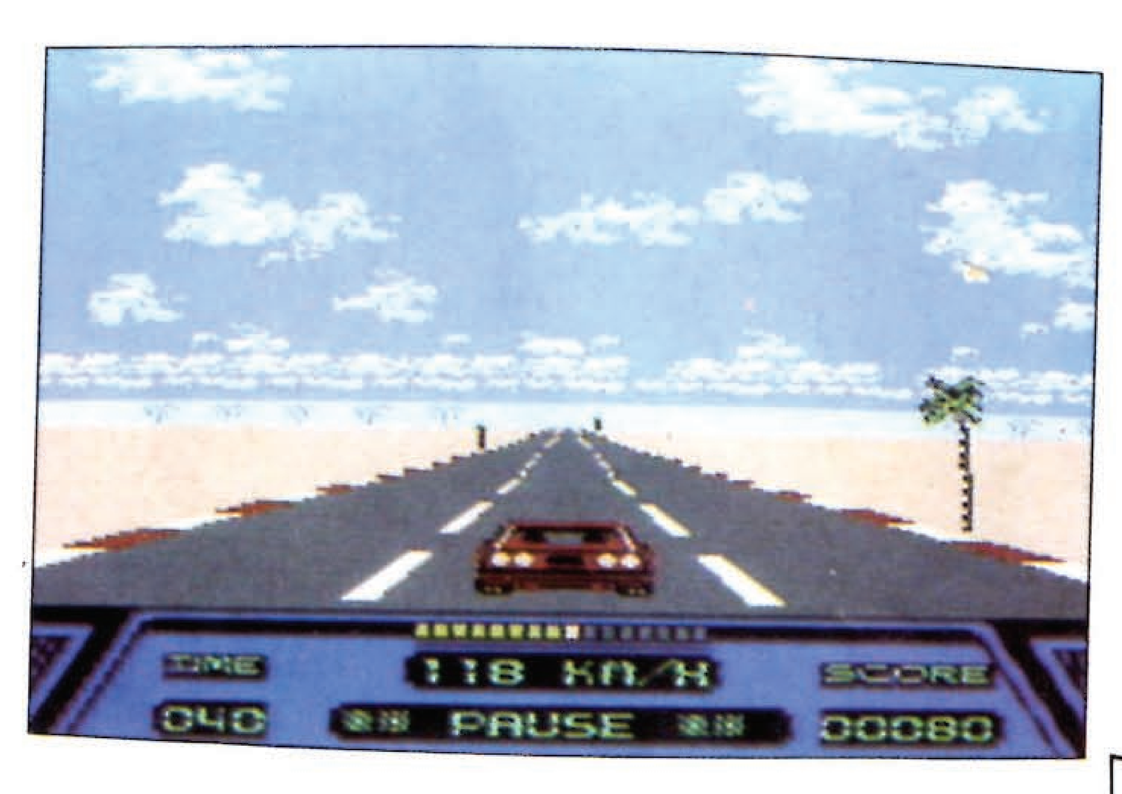
## TECNICAS DE JUEGO PARA CADA CIRCUITO

### Circuito 1: SUNSET COASTLINE

Nada más comenzar, te encontrarás con una curva peligrosa de 90 grados, así que no te excedas con el "turbo". Trata de entrar a unos 200mph, y prepárate para la curva siguiente.






Trata de usar el "turbo" en las rectas entre los "checkpoints" 1-2 y 2-3. Y recuerda, el secreto está en buscar siempre la velocidad más apropiada a cada tramo.

## Circuito 2: 'FRISCO HIGHWAY

Poco después de comenzar el circuito 2, tres coches bloquearán tu camino. No trates de pasar a través de ellos. Espera a la primera curva y entonces podrás rebasarlos. Al final del recorrido, hay una recta muy propicia para el turbo, pero durante el resto del circuito deberás usarlo con mucha prudencia.



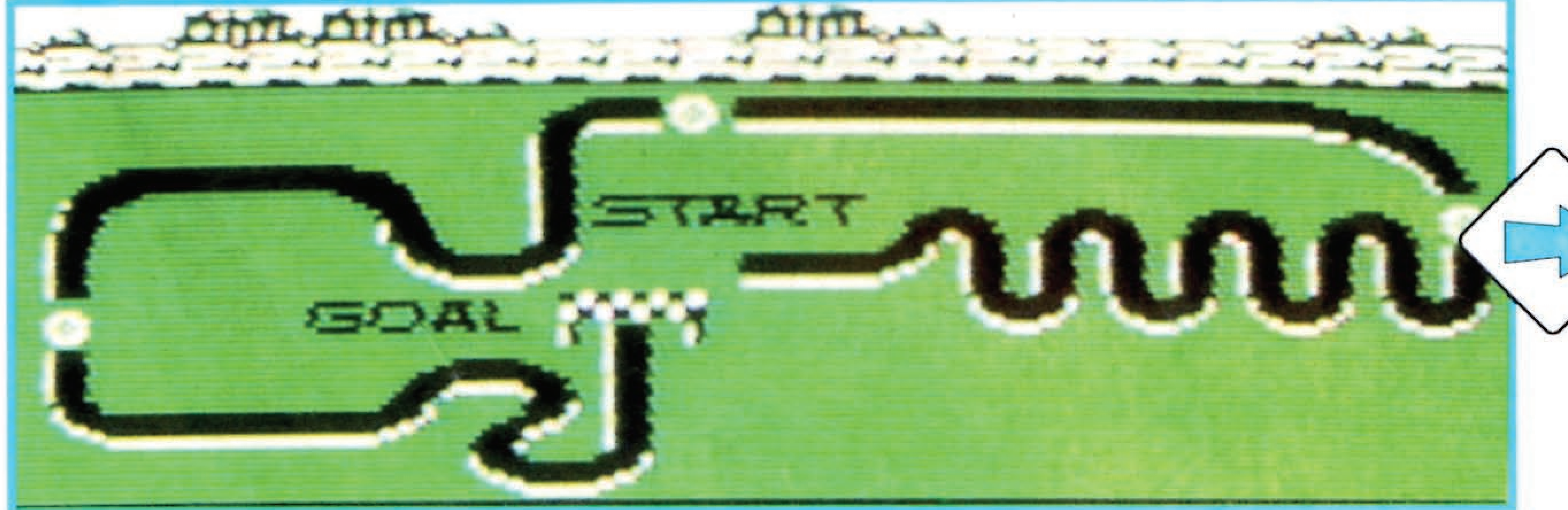

## Circuito 3: GRAN CAÑON

Las curvas entre los "checkpoint" 1 y 3 no son muy peligrosas, de modo que puedes concentrarte en llegar hasta el número 3 en el menor tiempo posible. Una vez que has llegado a éste, reduce velocidad y toma con la máxima precaución las últimas curvas finales.



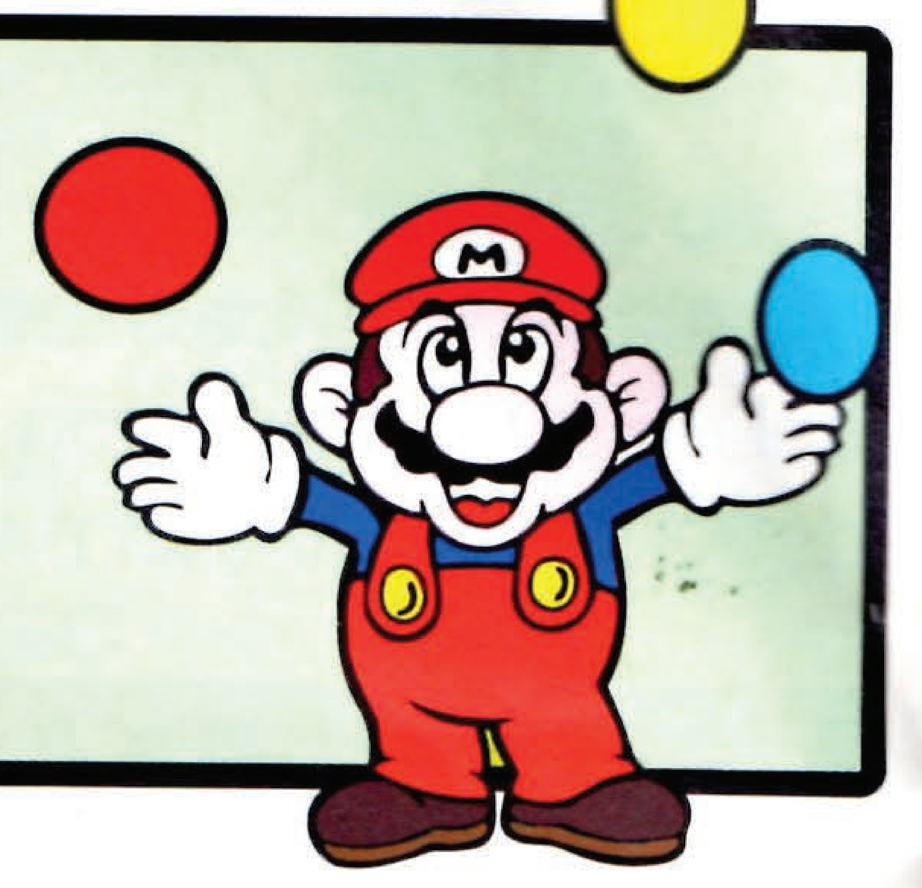

## Circuito 4: LAS RUINAS DE ATENAS

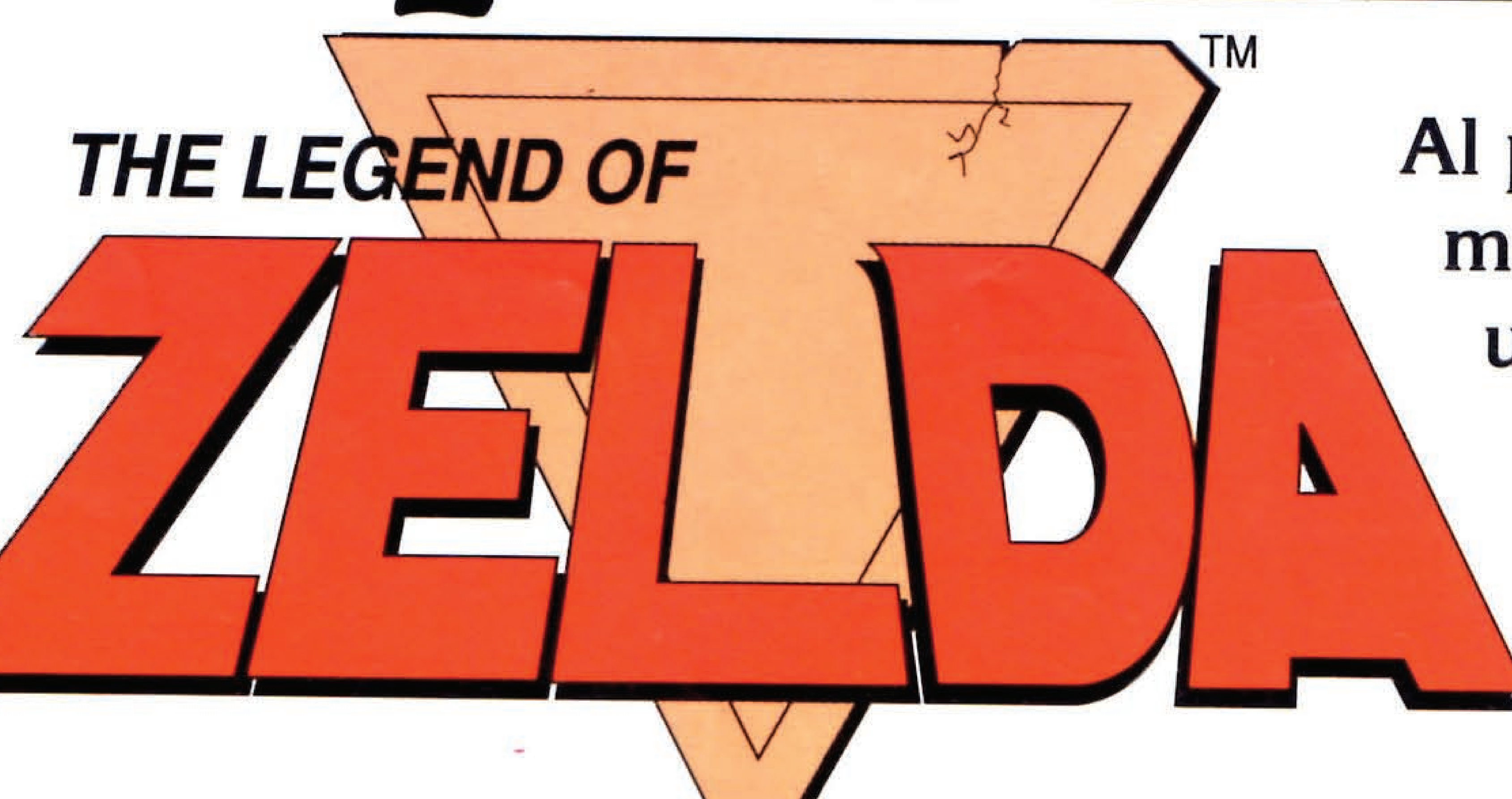
Ten cuidado con las "interferencias" de otros coches al comienzo de la prueba, ya que ellos tratarán de desplazarte y estorbarte hasta la primera curva de zig-zag. Una vez llegado al "checkpoint" 1, acelera a fondo hasta el final, pero sin confiarte demasiado.






# Tips & Tricks

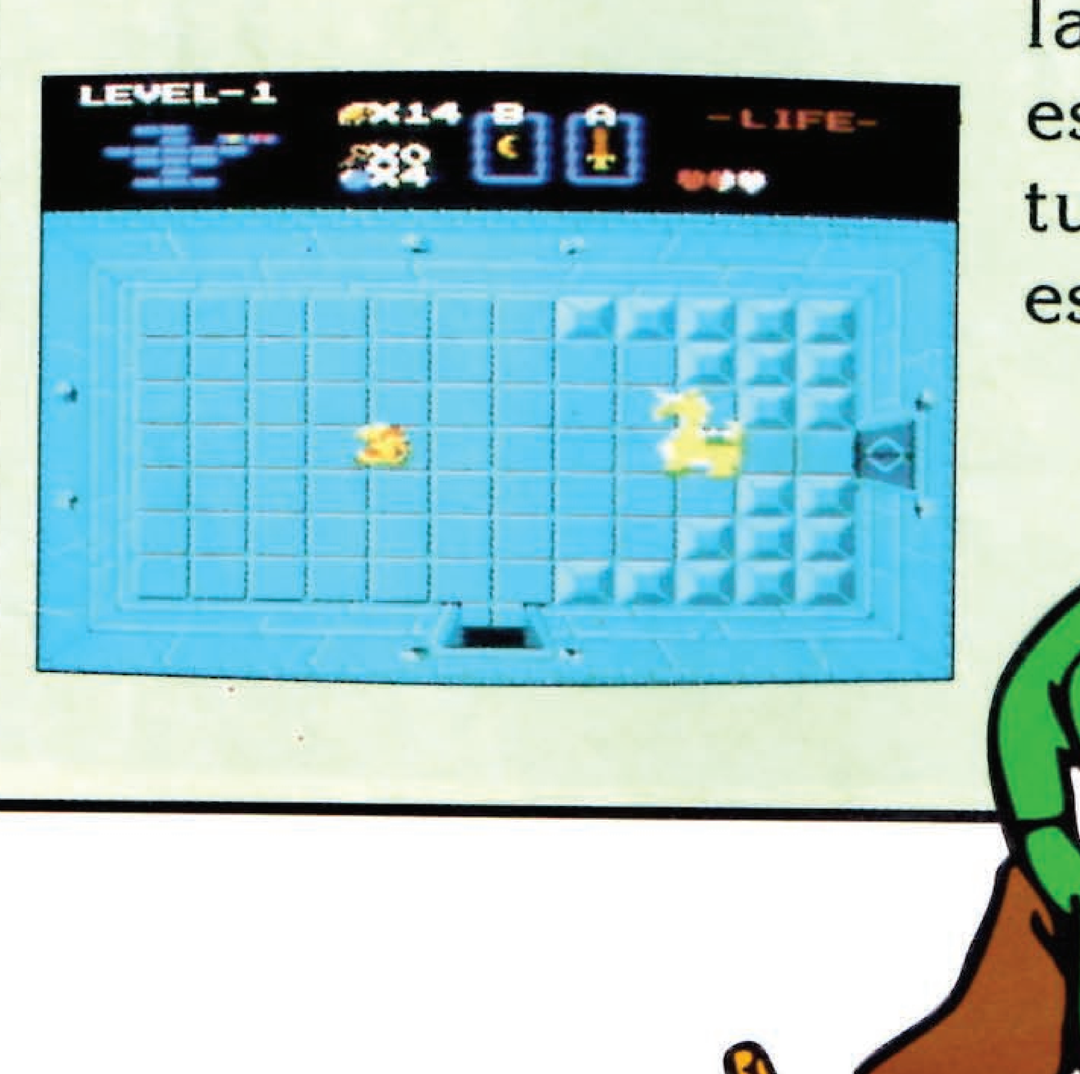





Al parecer, 'The Legend of Zelda' lleva varios meses causando serios problemas a muchos usuarios de la consola NINTENDO, y los guardianes del Triforce parecen ser la causa. Afortunadamente, Link nos ha dado varios consejos sobre cómo superar a los enemigos de los niveles 1 a 6.

## Nivel 1

Si ya posees el escudo mágico, este es el momento de usarlo. Aquamentus lanza un rayo en tres direcciones, pero como es un poco lento, no te será muy difícil destruirle lanzándole tu espada, si todos tus corazones están llenos.




## Nivel 2

Dodongo tiene aspecto de rinoceronte, y como tal, posee una piel extremadamente dura que no podrás herir con tu espada. Sin embargo, esta coraza natural no es lo suficientemente fuerte como para resistir las explosiones de dos bombas sucesivas.




## Nivel 3

Manhandla es un oponente extremadamente peligroso, excepto si posees un buen número de bombas para arrojarle. Debes intentar que éstas exploten en el centro de su cuerpo.




## Nivel 4

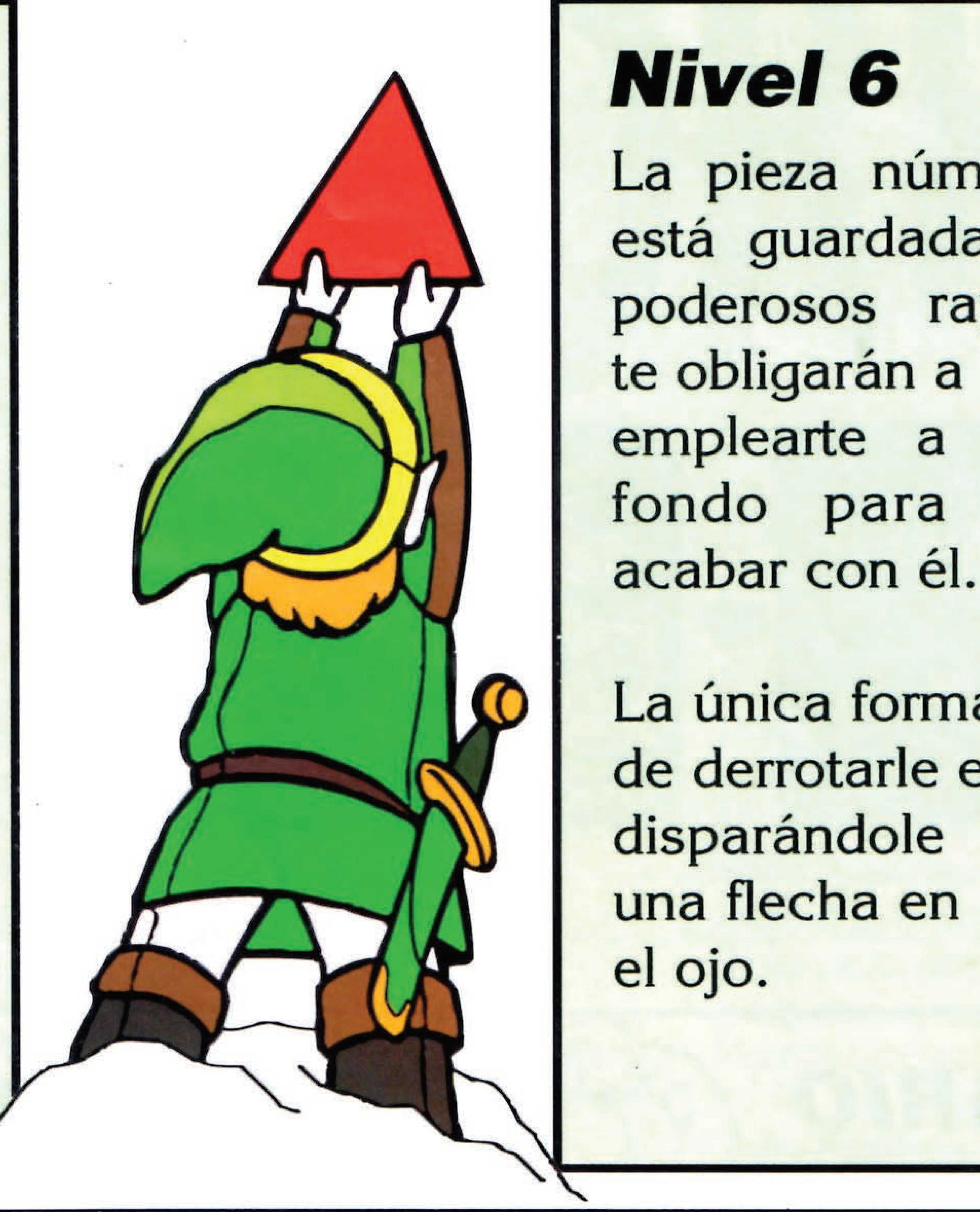
Gleeok es un gran dragón de dos cabezas que sólo puede ser derrotado con la varita o con la espada. Si lo intentas con ésta última, ármate de paciencia y de corazones.



### Nivel 5

Digdogger es invulnerable totalmente en su estado normal. Para derrotarle, primero debes emitir cierto sonido con cierto objeto, para obligarle a reducir su tamaño. Entonces, golpéale con el boomerang para inmovilizarlo y después termina de rematarlo con la espada.



### Nivel 6

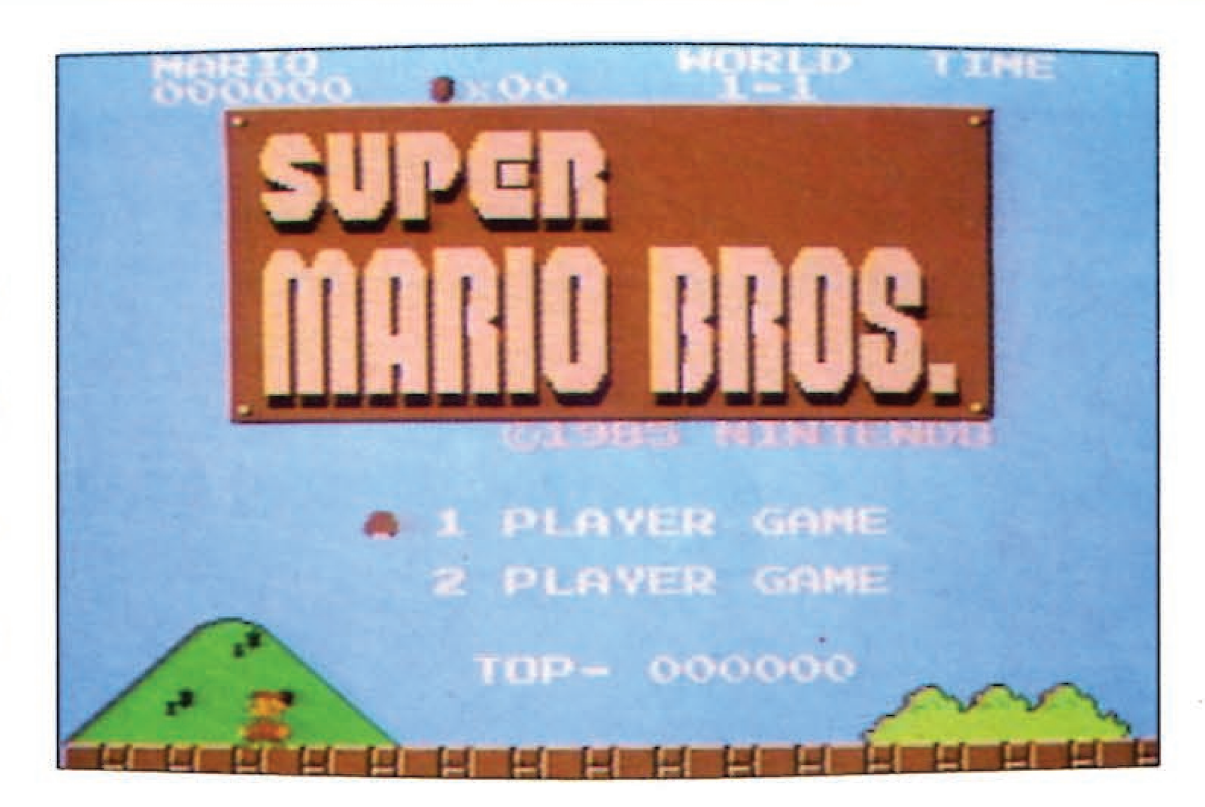
La pieza número 6 del Triforce está guardada por Gohma. Sus poderosos rayos te obligarán a emplearte a fondo para acabar con él.

La única forma de derrotarle es disparándole una flecha en el ojo.



## SUPER MARIO BROS.

Para continuar '**Super Mario Bros.**' desde donde lo dejaste, pulsa el botón START mientras mantienes pulsado el botón A en la pantalla de presentación. Comenzarás al principio del mundo donde te mataron, pero con sólo tres Marios y ninguna moneda.







El nivel de dificultad de este sensacional programa de acción es quizás un poco alto para los principiantes. Si tienes dificultades, atención a este sorprendente truco: pausa el juego, pulsa ARRIBA dos veces, luego IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, en el bloque de control, después B y por último A. Ahora quita la pausa y descubrirás que posees el arsenal completo de armas a tu entera disposición.







Otro juego con un práctico sistema de continuación es '**Rad Racer**'. Cuando el juego acaba, mantén pulsado el botón A y pulsa START.

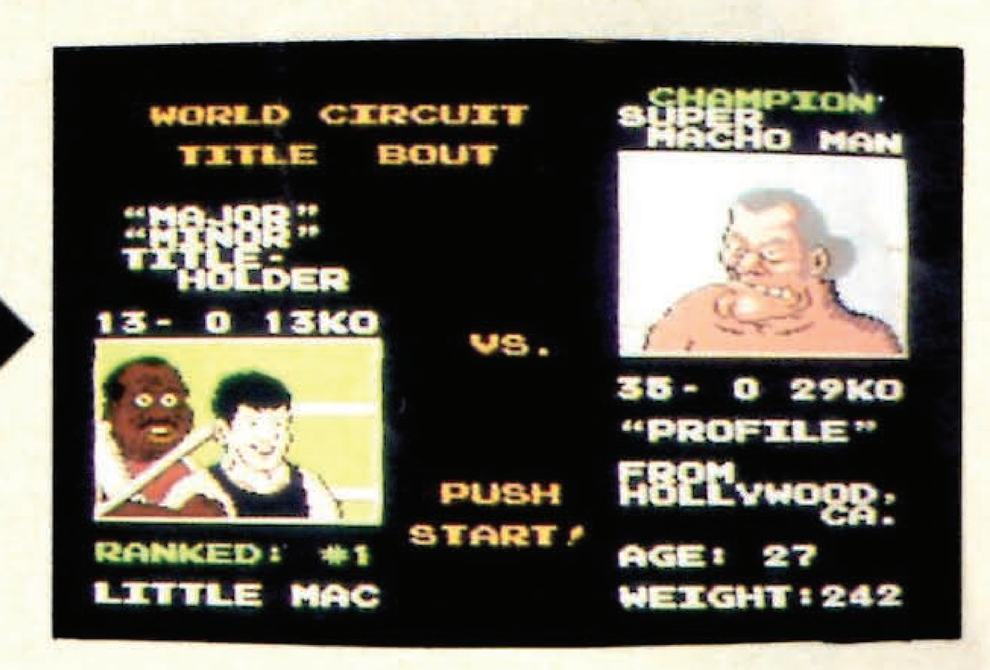
De este modo recomenzarás donde acabaste.



# Mike Tyson's PUNCH-OUT!!

Algunos usuarios de la consola NINTENDO se consideran a sí mismos como auténticos "expertos" de este juego, y muchos así nos lo han hecho saber. Para los que todavía no sean tan hábiles, ahí va el código para acceder directamente a Super Macho Man, el segundo mejor boxeador del programa después del propio Mike Tyson: 267,853,7588.

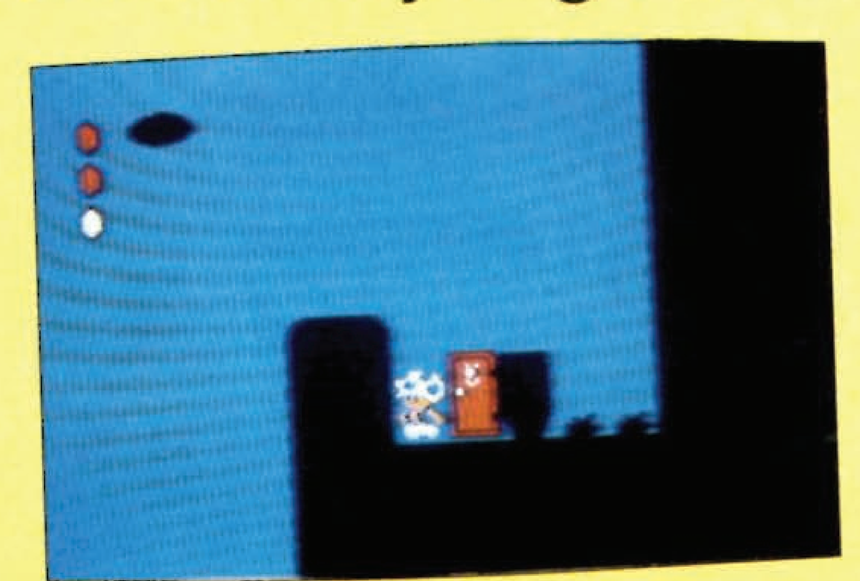



## SUPER MARIO BROS. 2

¡Eh! ¿Sabes lo que son las "warp zones" (zonas de paso) en '**Super Mario Bros.2**'?

Busca los frascos de poción mágica cerca de los lugares donde haya grandes maceteros. Haz la prueba, presta atención, investiga, y cuéntanos lo que veas.



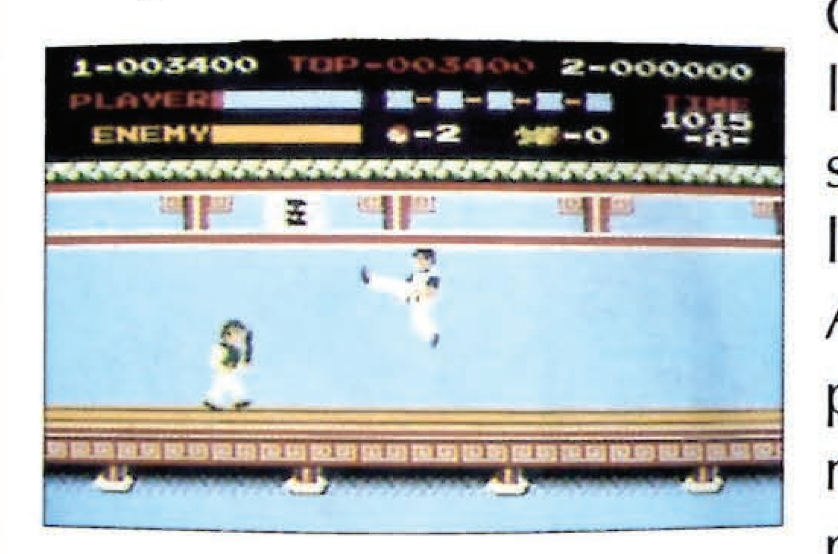
## KID ICARUS

Los comerciantes en '**Kid Icarus**' no venden barato precisamente. Para consequir que te hagan un mejor precio, al entrar en una de sus habitaciones pulsa simulaneamente los botones A y B del mando que este conectado al segundo puerto de la consola. Si tienes suerte, puede que el vendedor rebaje el precio, pero a veces ocurre todo lo contrario...




## KUNG FU

Varios lectores nos han enviado diversos trucos y consejos para derrotar a los primeros guardianes en '**Kung Fu**'. Aquí están:

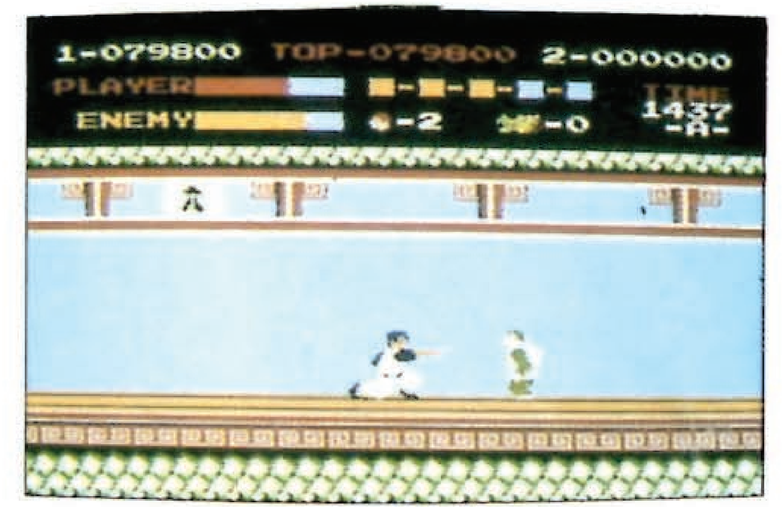


Cuando te enfrentes con el luchador que lleva un palo, salta hacia atrás si lo levanta sobre su cabeza. Alternativamente, puedes pegarte a él para golpearle de modo que no tenga espacio para maniobrar su arma.

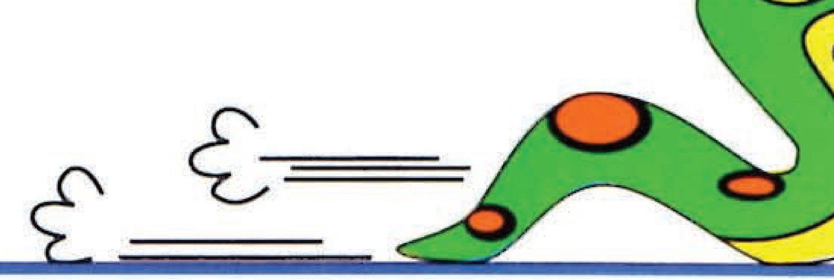
Al lanzador de boomerang se le puede atacar fácilmente cuando tiene sus dos boomerangs en el aire, ya que no podrá lanzar más hasta que recupere ambos.

Aunque Strong-man es lento, su poder te puede plantear serios problemas. Para derrotarle, prueba a golpearle en las piernas.





El mago se recupera rápidamente de los golpes en la cabeza, así que será más conveniente golpearle en el tronco.






# CORREO



Sr. Editor,
Club Nintendo,
Apdo. de Correos 45080,
28080 MADRID

## ¡NO FALTARIA MAS!

**Muy Sres. míos:**
Me tomo la libertad de dirigirme a Vds. para que me hagan socio del Club. Como ven, les envío mi dirección y el número de serie de mi consola. Esperando recibir sus gratas noticias s el particular, les saludo atentamente.

**Javier Rodriguez,**
**Bilbao.**

**¡No faltaría más! El Club Nintendo está abierto a la participación de todos nuestros usuarios, y nos satisface mucho que los que aún no son socios se interesen en inscribirse. Así pues, nuestro amigo Javier de Bilbao no se toma ninguna libertad, sino que más bien hace uso de un derecho. Nos gustaría mucho que otros usuarios olvidadizos se decidieran por fin a enviarnos sus datos para formalizar la inscripción.**

## TITULOS DISPONIBLES

**Saludos:**
Tengo 14 años y soy usuario de una consola de videojuegos Nintendo. Me gustaría que si no fuera mucha molestia me enviasen una lista de títulos con los nuevos juegos disponibles en versión Española.

**Antonio Medel**
**Madrid**

**En cada número de la revista del Club, incluímos un listado completo de los títulos disponibles. No obstante, es posible que entre el momento de la impresión del ejemplar y el de su recepción por los usuarios, aparezca algún juego nuevo. En ese caso, lo más sencillo es preguntar en el establecimiento donde compres habitualmente tus juegos, o consultarnos a nosotros por correo. Estaremos gustosos de enviarte toda la información que necesites.**

## CARTUCHOS Y CONSOLAS INCOMPATIBLES

***Señor Editor:***
*¿Es cierto que las consolas y juegos adquiridos en Estados Unidos u otras partes del mundo no funcionan en España? Quiero que me aclaren esta duda porque un amigo de EEUU me quiere regalar una consola de allí, y antes de que lo haga me gustaría asegurarme para que este amigo no malgaste su dinero.*

***Pep Valbuena***
***BARCELONA***

**Haces bien en preguntarnos porque, efectivamente, en EEUU existe un sistema de televisión diferente al nuestro. Ellos utilizan NTSC en vez de PAL. En España, la única forma de poder usar una consola NINTENDO norteamericana es conectándola a una televisión especial tipo Multisystem, capaz de funcionar en ambos sistemas. Si no posees una de estas televisiones especiales (lo cual es más que probable), y ya has comprado una consola en EEUU, lo mejor que puedes hacer es devolverla a la tienda de EEUU donde la adquiriste.**

## PEGATINAS GRATIS

*Querido Club Nintendo:*
*Soy fan de los videojuegos NINTENDO y tengo casi todos los cartuchos que han puesto a la venta. Me parecen estupendos, sobre todo THE LEGEND OF ZELDA y METROID. He oído que tenéis pegatinas, y como yo las colecciono me gustaría que me enviáseis alguna, especialmente de los personajes de estos dos juegos que tanto me gustan, si no fuera mucha molestia.*
*Muchas Gracias.*

*Pedro Espiñeira.*
*La Coruña.*

**Pues sí, te han informado bien. Tenemos pegatinas, y para que las enviemos totalmente gratis basta con pedirlas, adjuntando un sobre franqueado (es decir, con el sello puesto) para que podamos enviarlas. No dudes en recomendar a los amigos que también posean la consola que nos escriban pidiendo pegatinas.**

## NOVEDADES

***¡Hola!***
*Soy lector de la revista y miembro del Club, y me gustaría saber si se van a publicar nuevos juegos para las próximas navidades.*
*Gracias.*

***Borja Salcedo***
***MADRID***

**Continuamente se están publicando nuevos juegos, y es difícil saber cuáles van a ser los próximos, ya que NINTENDO guarda muy bien los secretos. Te podemos decir que recientemente han aparecido ROBO WARRIOR, GALAGA, XEVIOUS, y SECTION Z, y que en el momento de escribir estas líneas está al caer el sensacional MEGA MAN.**

## GRANDES PUNTUACIONES

**¿Te gustaría ver tu nombre en luces de neón?**
Si has conseguido una buena puntuación en tu juego favorito, cuéntanoslo. Pero, naturalmente, necesitamos pruebas, así que saca una fotografía de la pantalla con la puntuación y envíanosla corriendo. Para que la foto salga bien, apaga todas las luces, deja la habitación a oscuras, y no uses flash. Dispara varias veces la cámara por si acaso alguna de las tomas no sale bien. Para que sea más fácil, puedes usar la opción de pausa del juego (si la tiene). Publicaremos tu nombre y tu puntuación, para que todo el mundo lo sepa.

Grandes Puntuaciones
Club Nintendo
Apdo. de Correos 45080
MADRID 28080

**¿Quién sabe? Quizás eres el mejor de todo el país y aún no te has enterado.**



# VIDEO SHORTS



## GRADIUS

**El planeta Gradius está siendo atacado por los malvados Bacterions, y tú debes librar a la humanidad de tan terrible amenaza. Al mando de una sofisticada nave, eres enviado al espacio para enfrentarte a ellos... y sabes que nadie puede ayudarte.**



Tu nave te permite acceder a multitud de funciones destruyendo naves enemigas y capturando las cápsulas rojas que éstas desprenden. Cada cápsula hará avanzar un marcador en el que se indica el armamento que está disponible. Entre este armamento hay misiles, escudos, rayos láser y disparos múltiples. Para activar el armamento deseado, captura cápsulas hasta que se encienda el marcador correspondiente, y pulsa entonces el botón B.



Hay siete escalofriantes niveles llenos de acción. Cada uno tiene su propio escenario, con gráficos diferentes, y sus propias trampas y peligros. Al final de cada uno, encontrarás una gran nave nodriza que debe ser destruída para pasar al siguiente nivel.

**'Gradius' es un juego de acción de cierta dificultad, que gustará tanto a los más expertos "matamarcianos" como a los principiantes.**

## SOCCER

**Soccer es uno de los juegos más realistas de NINTENDO. Con él podrás vivir toda la emoción de un auténtico partido de fútbol entre tus equipos favoritos. El juego reproduce con fidelidad hasta los más mínimos detalles: saques de banda, de esquina, penaltis, e incluso fueras de juego.**

El juego te permite elegir entre siete equipos internacionales y competir contra el ordenador o contra un amigo. Te recomendamos que pruebes la opción para dos jugadores ¡Es terriblemente emocionante! Si juegas contra la máquina, entonces podrás seleccionar el nivel de dificultad desde 1 (para principiantes) hasta 5 (¡Sólo para Expertos!).

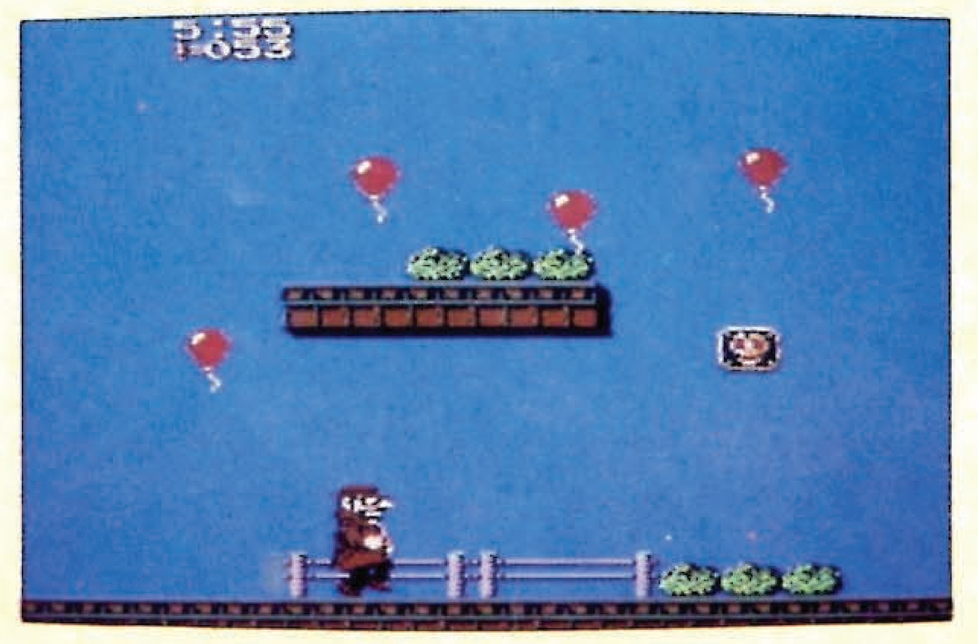
También existe descanso entre las dos mitades del juego, con un pequeño show para amenizarlo.

Durante el juego, podrás driblar, correr con el balón, pasarlo a un compañero, o tirar a puerta. Si estás a la defensiva, entonces deberás acosar al contrario para tratar de arrebatarle el balón.

Si al final del juego hay empate, el partido se resolverá con tandas de penaltis.

# Gumshoe

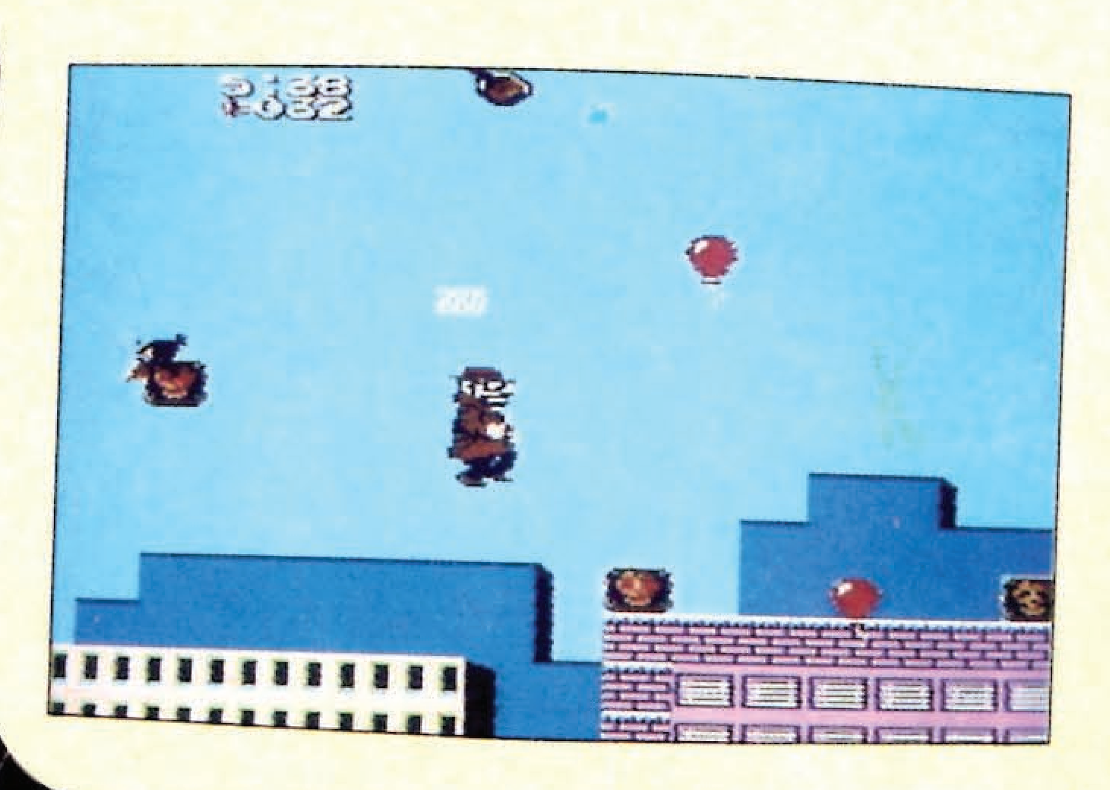
**Jennifer ha sido secuestrada, y como héroe de la aventura tendrás que rescatarla. Así pues, empuña tu pistola Zapper y ¡Adelante!**



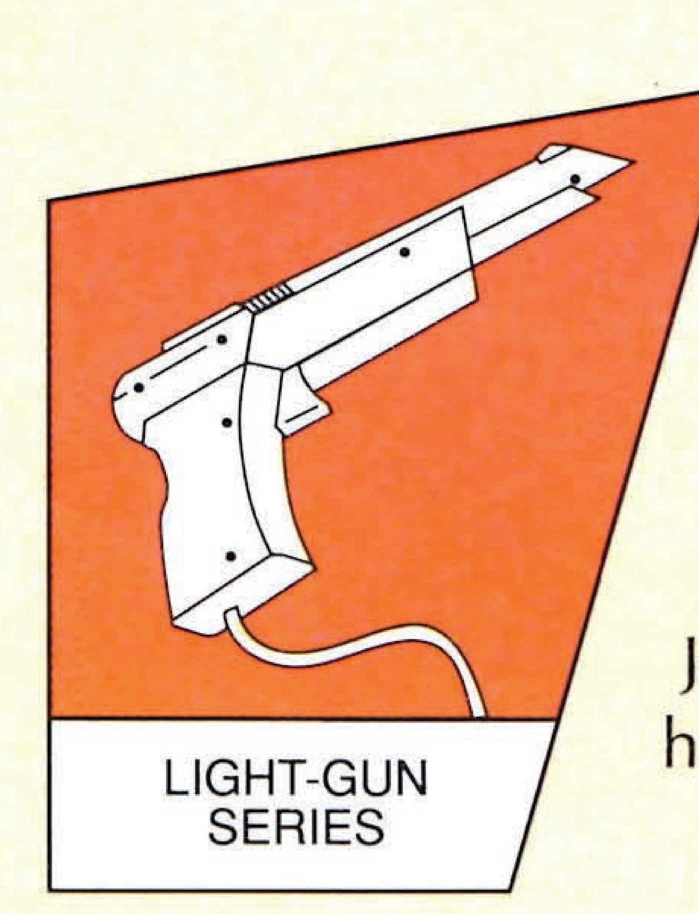
Para poder mover a tu personaje, debes dispararle con la pistola, incluso aunque no tengas municiones.

Para rescatar a la chica debes encontrar los cinco Diamantes de la Pantera Negra, que se encuentran dispersos por el mundo. Naturalmente, habrá varios personajes desagradables que tratarán de interferir tus planes, incluyendo tiburones, diversos tipos de pájaros, rocas, rinocerontes, e incluso un saltamontes gigante. A todos podrás destruirlos con tu piostola, pero recuerda que la munición es limitada.

El juego está dividido en cuatro fases, que son: la ciudad, el cielo, el mar y la jungla. Cada una de ellas es diferente a la anterior, por lo que debes ser cauteloso al entrar en una fase nueva.



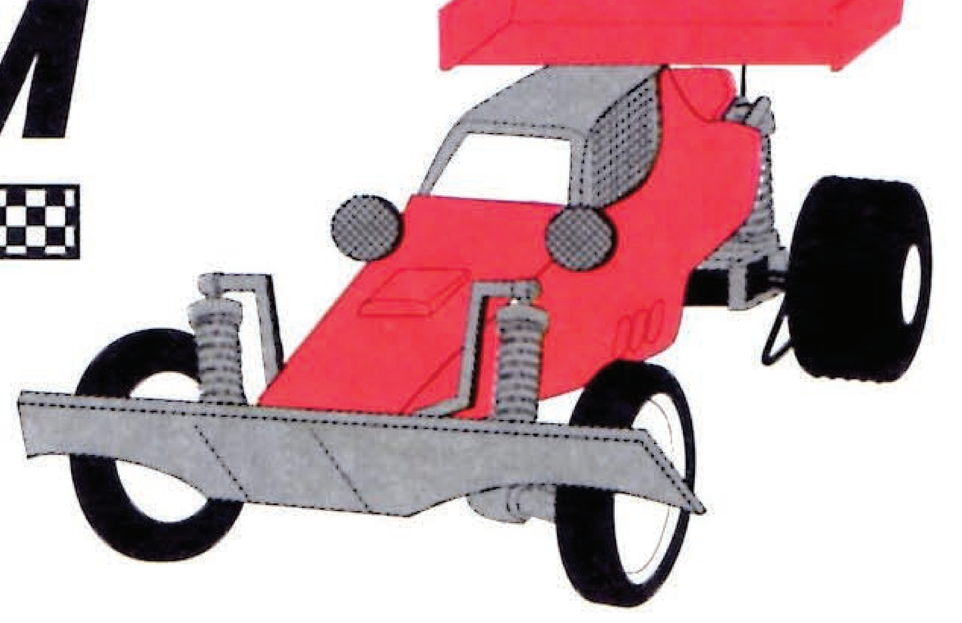
Algunos objetos útiles son: Globos, que te darán balas extra; Super Zapatos que te harán invulnerable a las calaveras; bebidas energéticas que te darán más energía; y cascos que aumentarán tu resistencia contra las rocas y las bombas de tiempo.

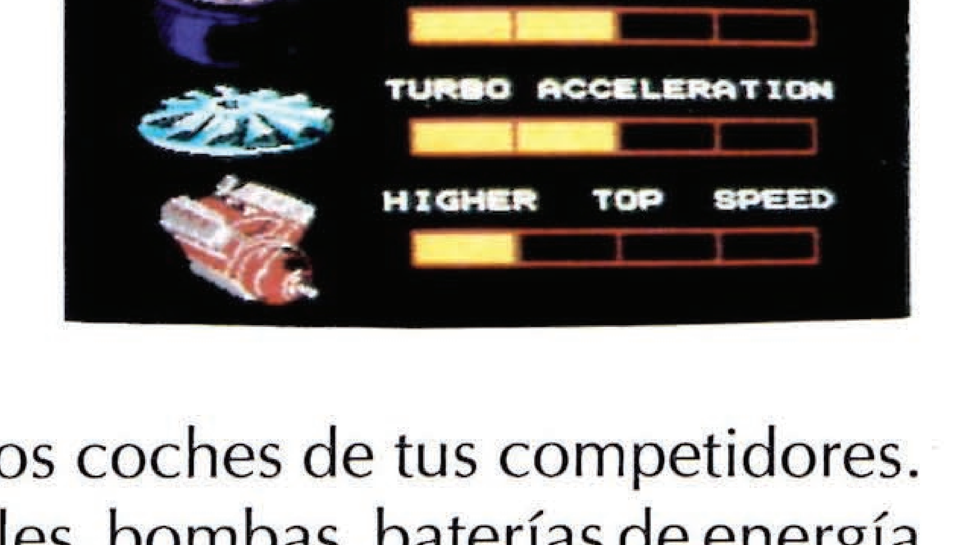


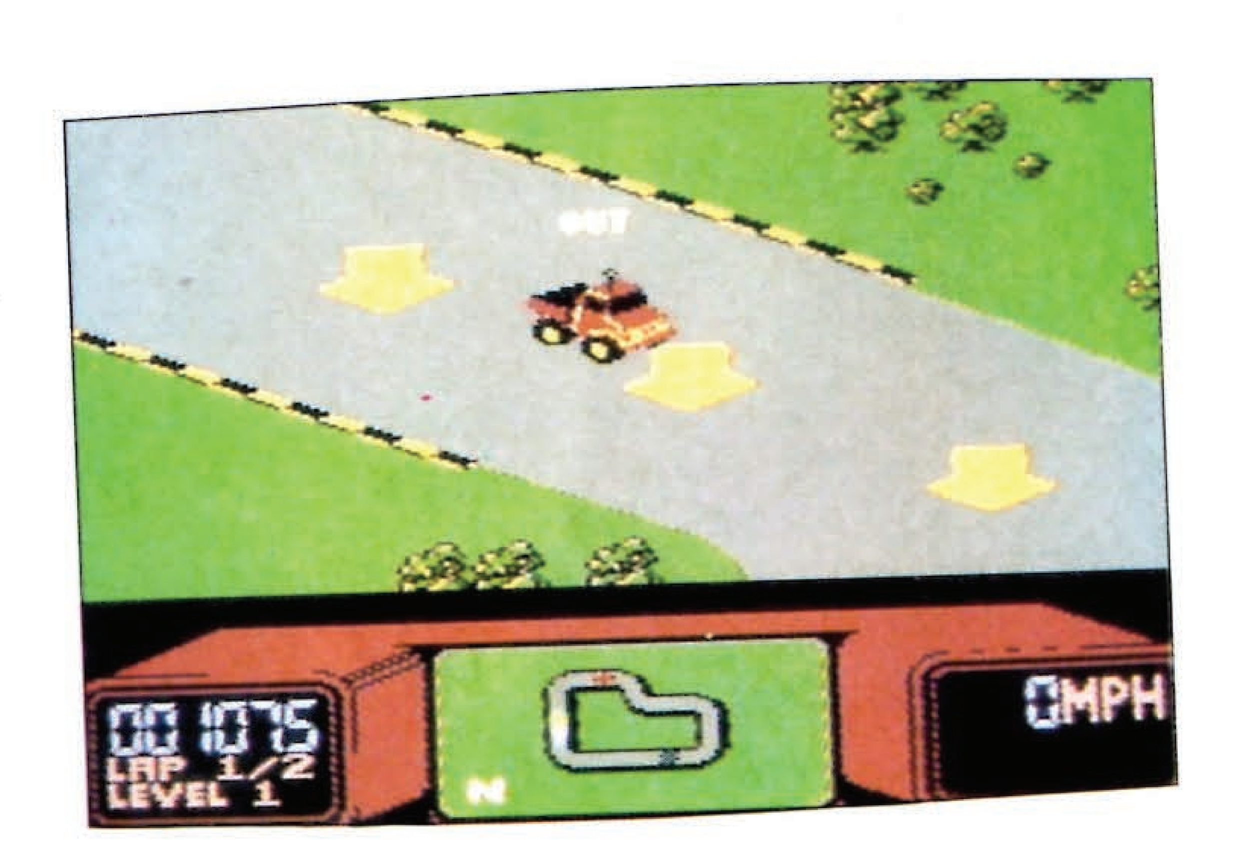

Unos buenos reflejos y una gran puntería son la clave para conseguir el objetivo final. Y no olvides que la pobre Jennifer espera que su héroe la rescate.

# R.C. PRO-AM

**Este programa te transporta, con un realismo increíble, al mundo de las carreras de coches por radio-control. Ponte a los mandos, y prepárate para vivir la emoción.**





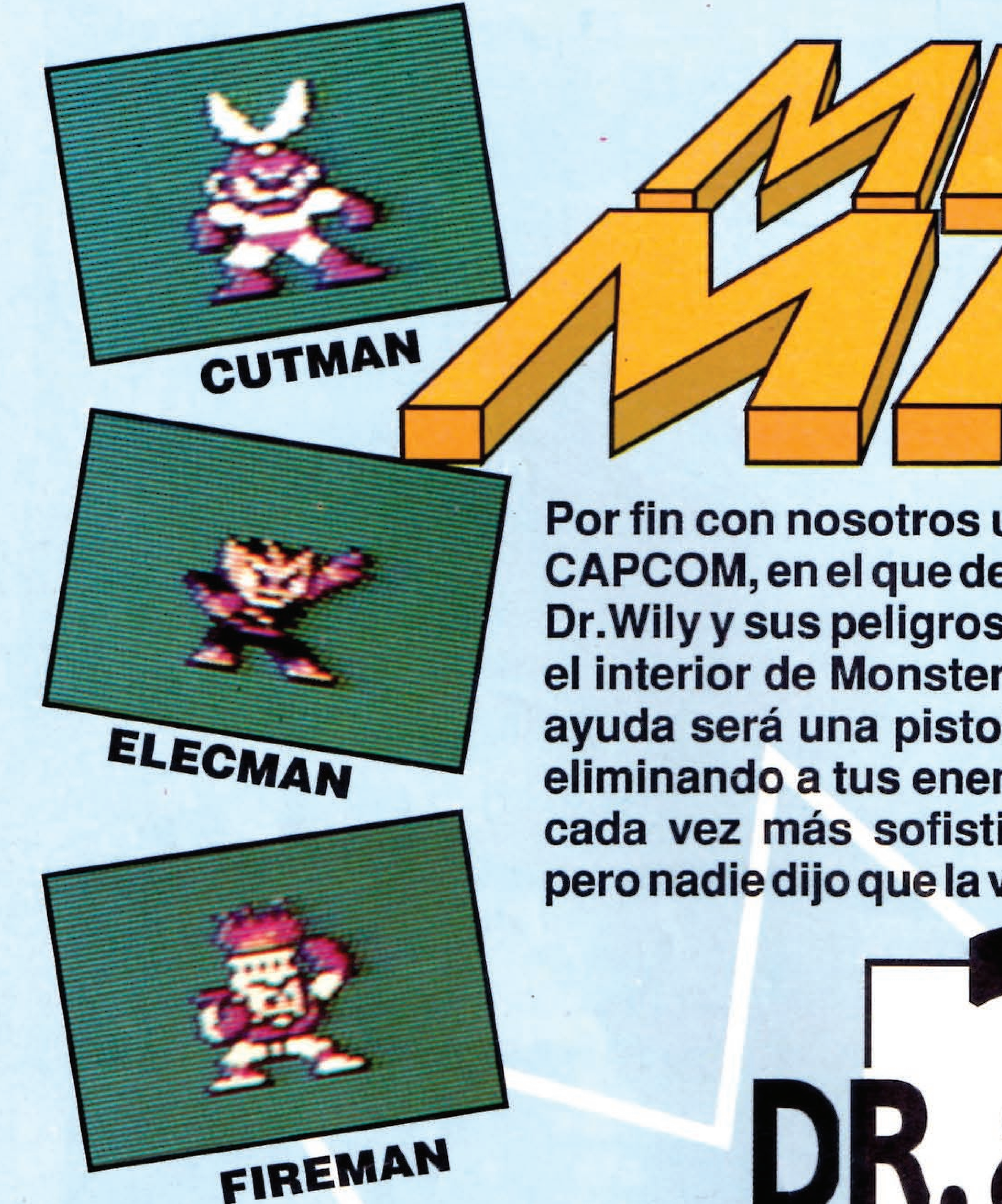

Existen nada menos que 32 circuitos para competir. En cada uno de ellos encontrarás numerosos elementos peligrosos, como manchas de aceite que te harán patinar, barreras que te obligarán a detenerte, y un sinfín de obstáculos, además de los coches de tus competidores. Pero también existen ayudas: misiles, bombas, baterías de energía extra para el motor, "turbos" para conseguir mayor aceleración, y también "zippers" que te permitirán "deslizarte" en ciertos tramos. Y sólo hemos mencionado algunas de las posibilidades del juego, ya que en realidad existen muchas más que irás descubriendo poco a poco. Por ejemplo, recogiendo las letras que componen la palabra NINTENDO, podrás obtener coches con mejores prestaciones.

En definitiva, **'R.C. Pro-Am'** es un trepidante juego de carreras con desplazamiento multi-direccional de la pantalla, que te hará sentir como un verdadero campeón de modelos por Radio Control.

# Informe Secreto

Un vistazo a las últimas novedades de NINTENDO en España.

## BAM! POW! CRUNCH! Esto es..

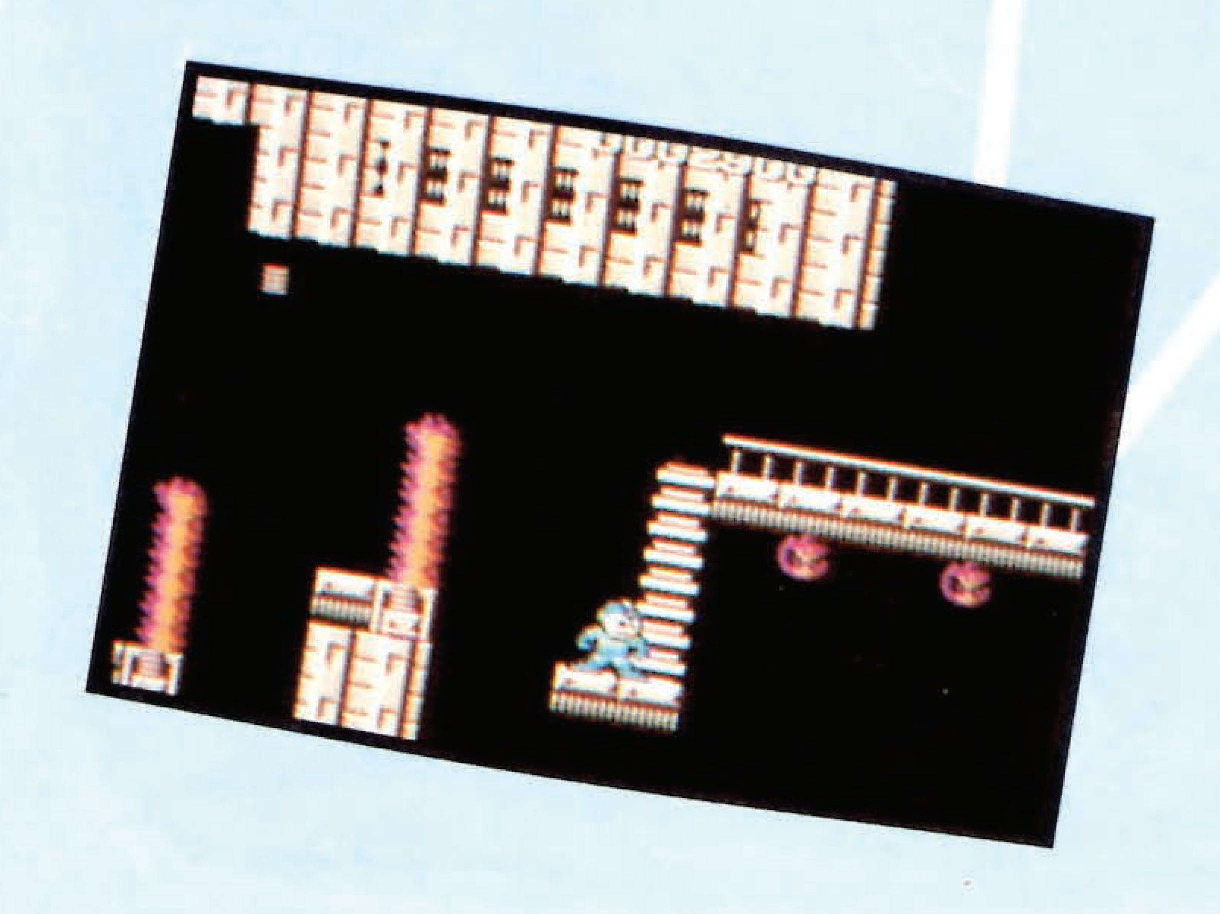



**Por fin con nosotros uno de los mejores juegos de CAPCOM, en el que deberás enfrentarte al malvado Dr.Wily y sus peligrosos humanoides asesinos, en el interior de Monsterópolis. Al principio, tu única ayuda será una pistola, pero a medida que vayas eliminando a tus enemigos podrás adquirir armas cada vez más sofisticadas. La misión en difícil, pero nadie dijo que la vida de un héroe sea tranquila.**

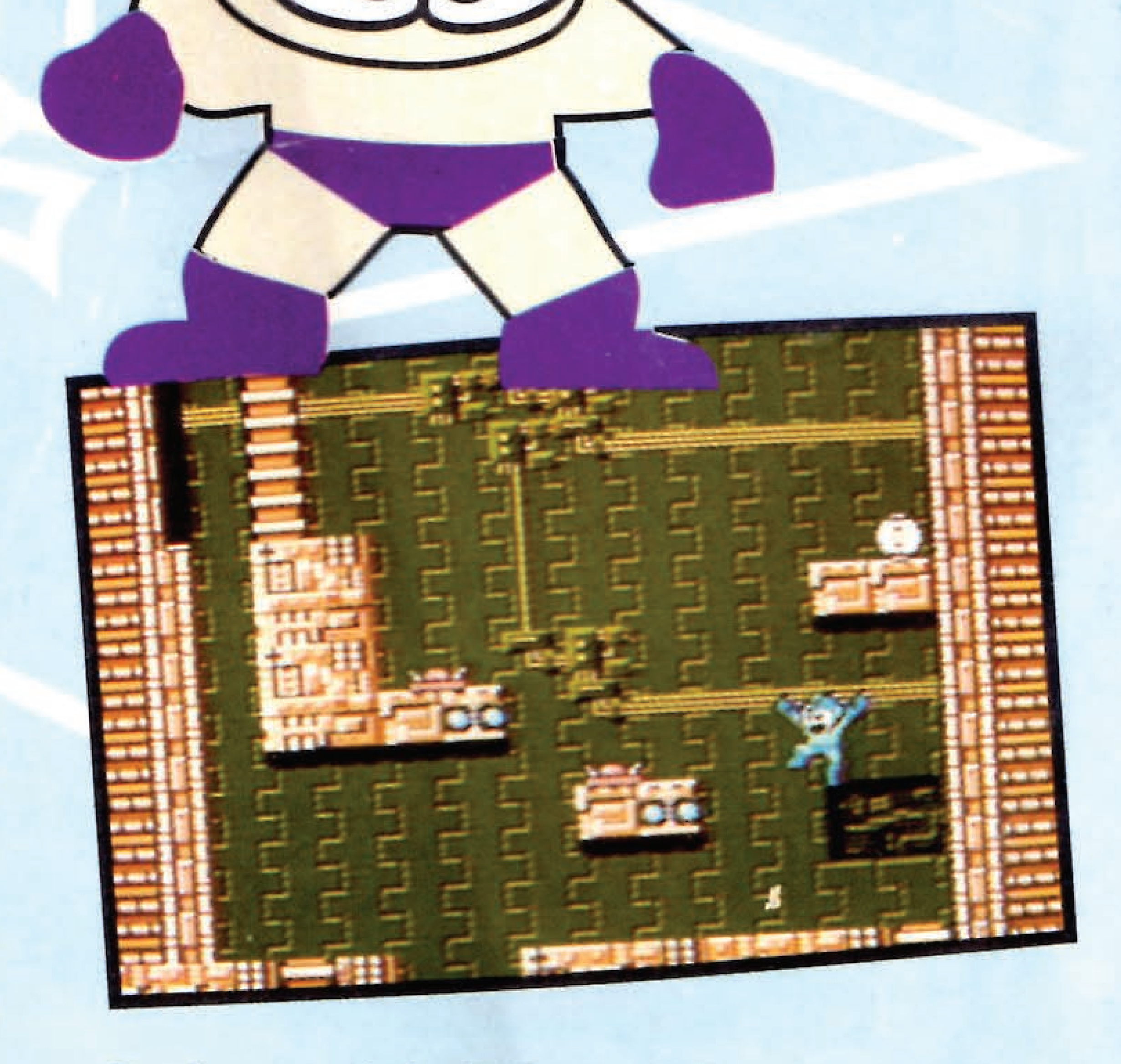



Hay seis niveles, cada uno de ellos con un robot guardián. El tema de cada nivel tiene mucho que ver con las características de su robot correspondiente. Así por ejemplo, en el nivel de Fireman (el Hombre de Fuego), predomina el fuego.

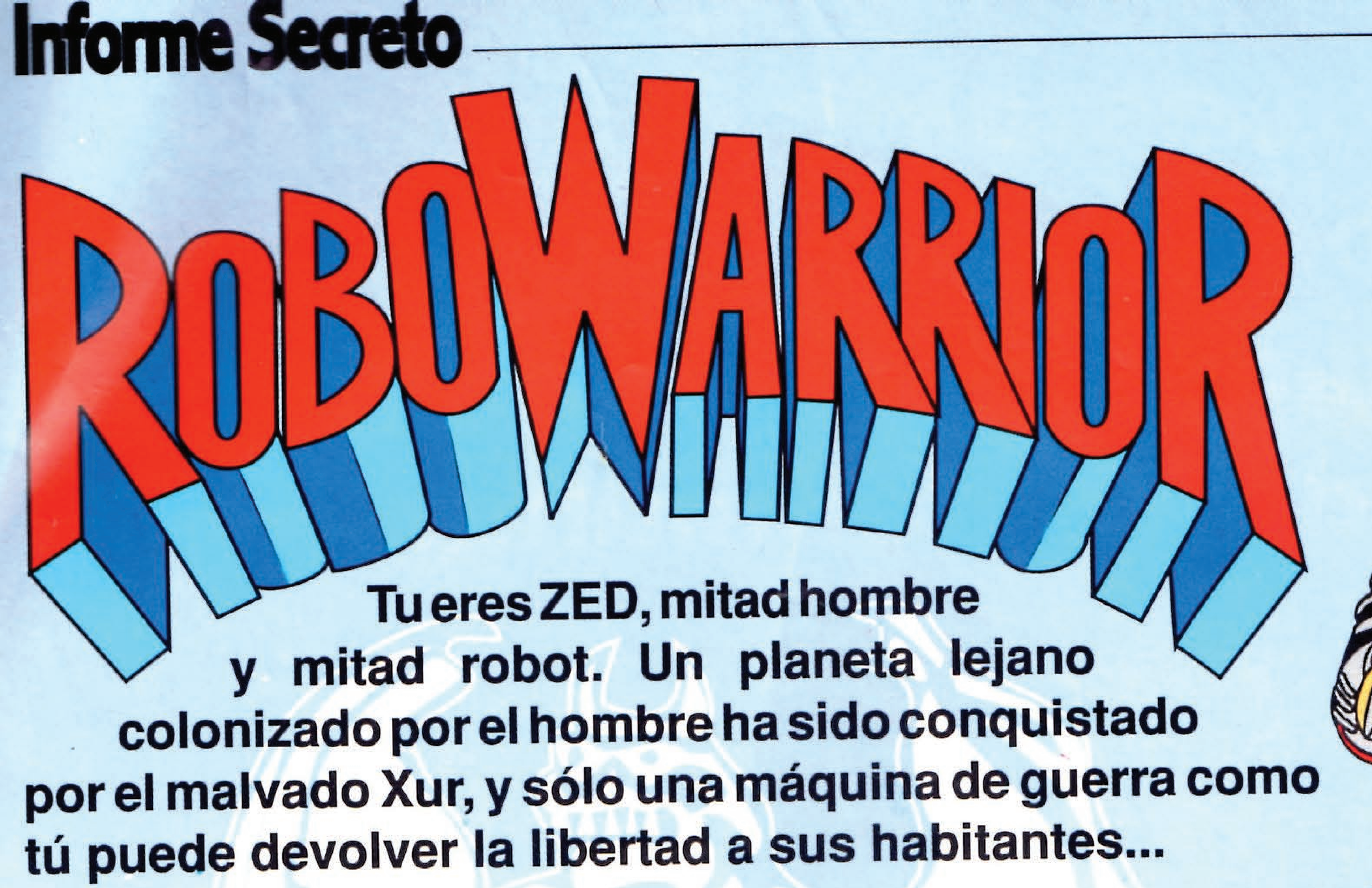
Cada vez que recibes un impacto, tu nivel de energía se reduce, y cuando éste llega a cero estás perdido.



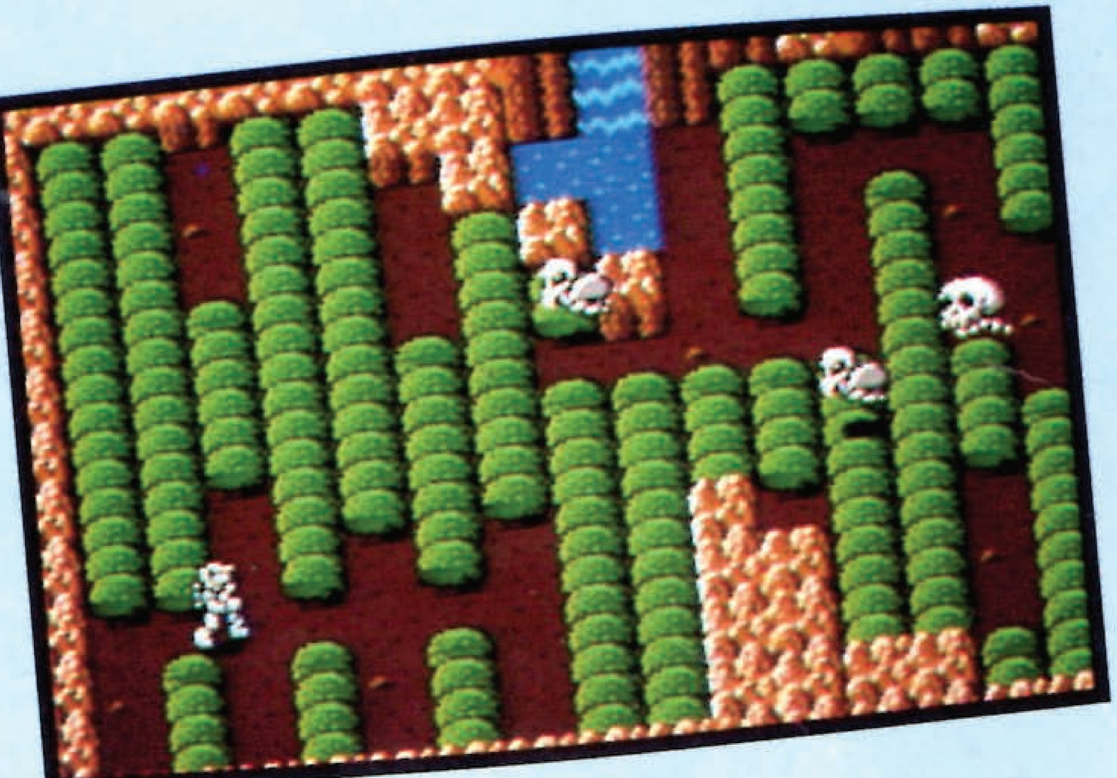
Si consigues destruir a uno de los robots, entonces obtendrás sus poderes. No obstante, existe un límite para usarlos, según se muestra en un indicador de energía separado, aunque dicho límite se puede ampliar recogiendo baterías de energía. Tu estilo de ataque depende, pues, del robot que hayas eliminado anteriormente. Por ejemplo, si has acabado con Iceman podrás disparar rayos de hielo, y si tu víctima fue Elecman entonces dispararás descargas eléctricas. Gutsman te dará un poder muy diferente a los otros, que te permitirá levantar grandes rocas para abrirte camino. Además, un misterioso objeto del nivel de Elecman te permitirá construir plataformas temporalmente.



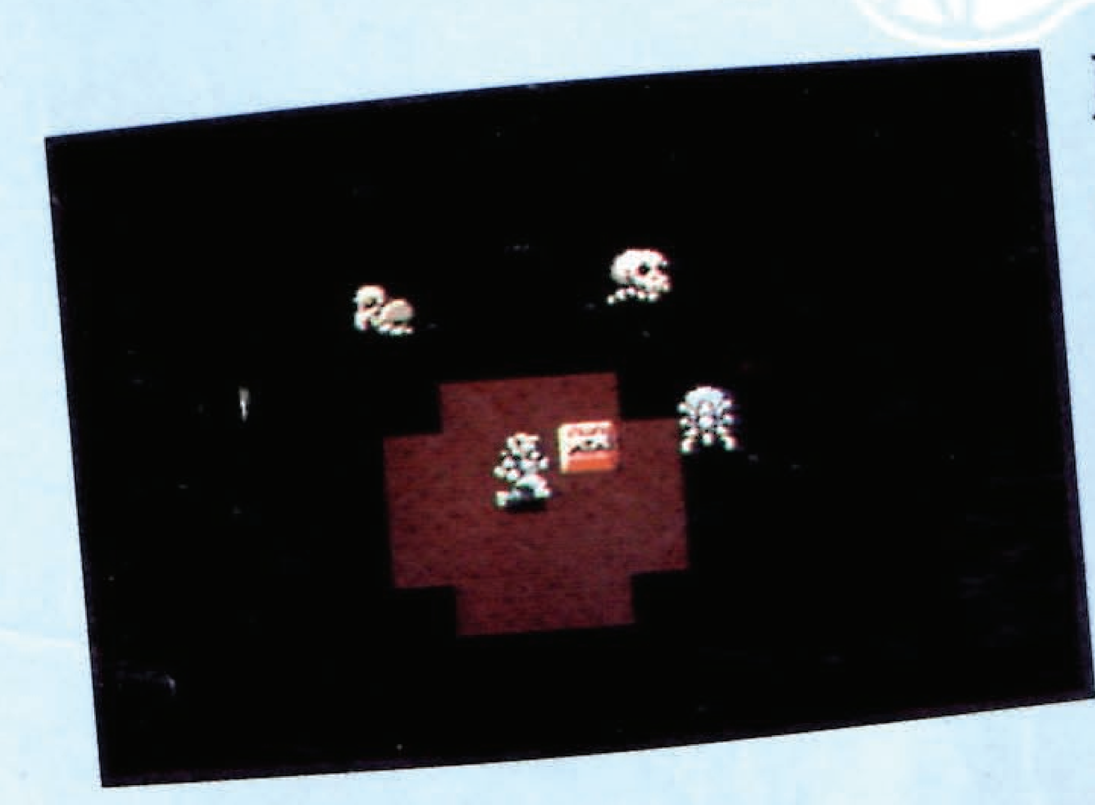
Cada nivel de **'Mega Man'** introduce nuevos y diferentes problemas y trampas. Hay plataformas móviles, llamas que surgen del suelo repentinamente, baldosas que desaparecen dejándote caer al vacío, y docenas de inesperadas sorpresas.




**Tu eres ZED, mitad hombre y mitad robot. Un planeta lejano colonizado por el hombre ha sido conquistado por el malvado Xur, y sólo una máquina de guerra como tú puede devolver la libertad a sus habitantes...**



**"Robowarrior"** tiene un planteamiento similar a **"The Legend of Zelda"**. Debes abrirte camino a través de un sinfín de pantallas, en busca de la llave que te permitirá el acceso al siguiente nivel, recogiendo todo tipo de útiles objetos sobre la marcha. Existen pasajes subterráneos en los que podrás encontrar numerosas armas, dejadas allí escondidas por los Atilanos.



La única forma de librar a los colonos de Atile de la esclavitud es encontrando el Cáliz Sagrado, y para ello deberás manejar tus armas con sabiduría. La principal herramienta la constituyen las bombas, que te permitirán derribar los obstáculos que cierran el camino. Ten cuidado con los 20 líderes que Xur ha adiestrado para destruirte, ya que deberás vencerlos para llegar con vida hasta el final.

"Robowarrior" encierra un sinfín de secretos, y requiere tanta habilidad y reflejos como inteligencia. Es una auténtica aventura con todos los ingredientes del género.

## LOS OBJETOS

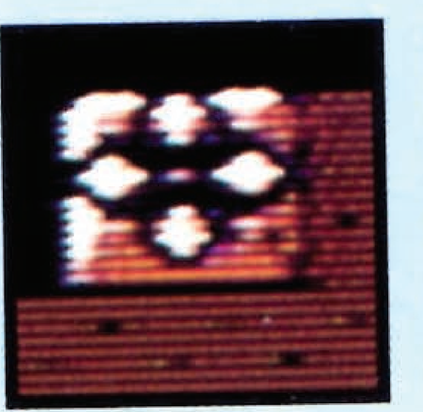
Hay muchos objetos en "Robowarrior", todos ellos con usos específicos:



**Barrera:**
Te hará invulnerable durante unos 15 segundos.



**Candelabro:**
Ilumina una parte de las áreas subterráneas.



**Fuego Cruzado:**
Una vez activada, permite disparar en todas direcciones simultáneamente, durante unos 35 segundos.




**Cápsula de Energía:**
Usala para reponer toda la energía perdida.

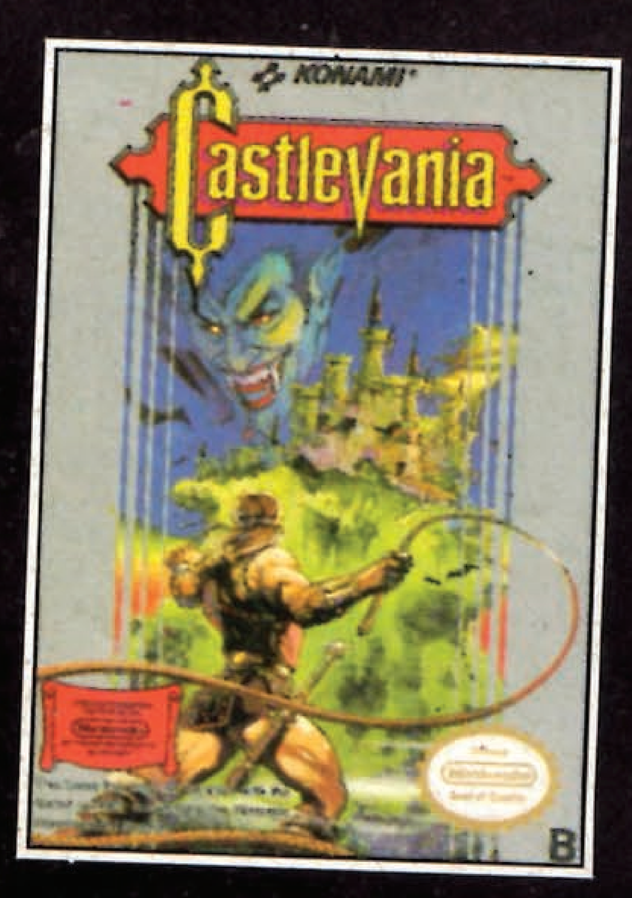


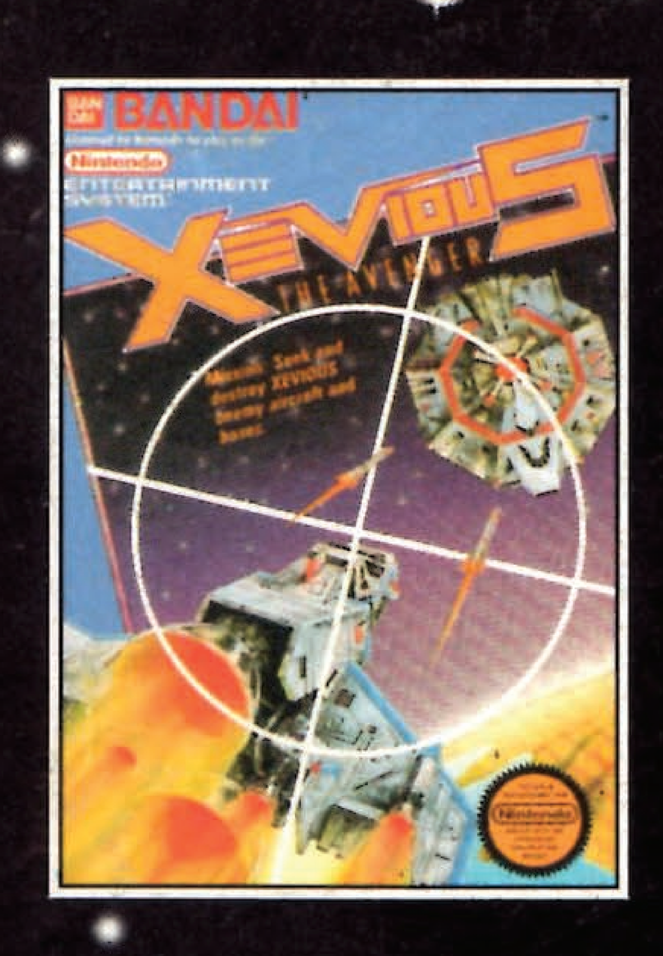

**Misil:**
Esta poderosa arma barre todo lo que encuentra en su trayectoria, incluyendo árboles, personajes enemigos, en incluso ciertos muros.



**Super Bomba:**
Cada vez que consigues una super bomba, se te añaden 10 bombas normales a tu cuenta.

# ¡Disfruta estos fantásticos juegos y muchos más, programados por los mejores creadores del mundo!

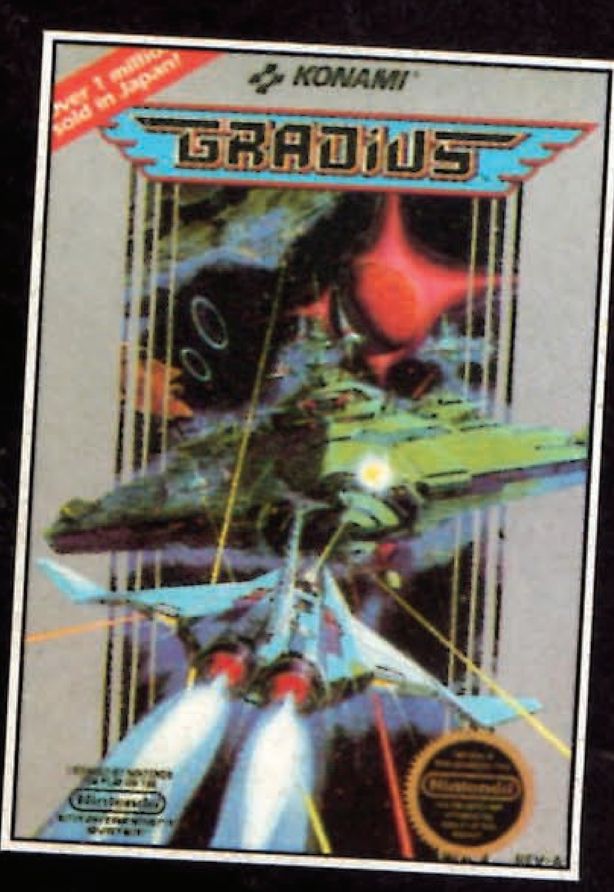




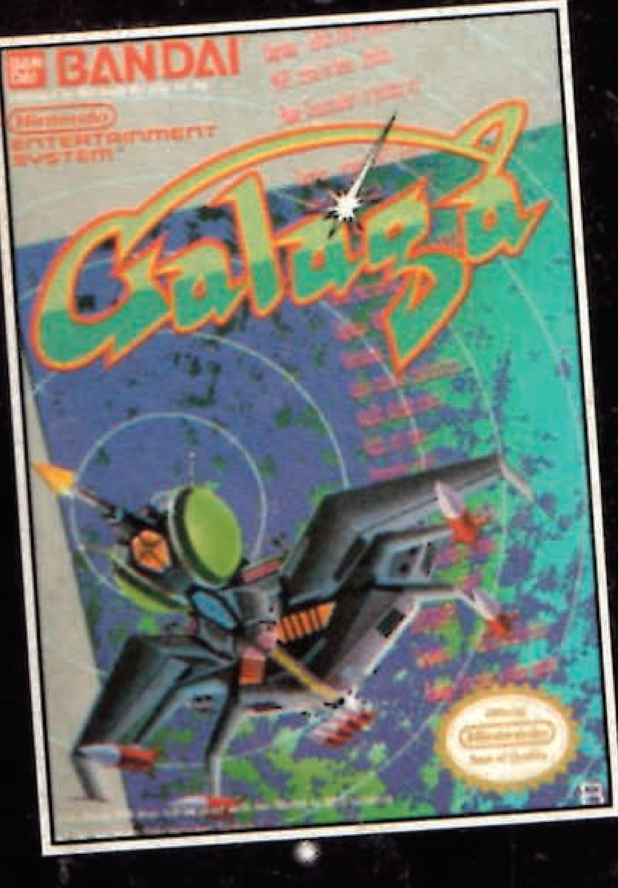










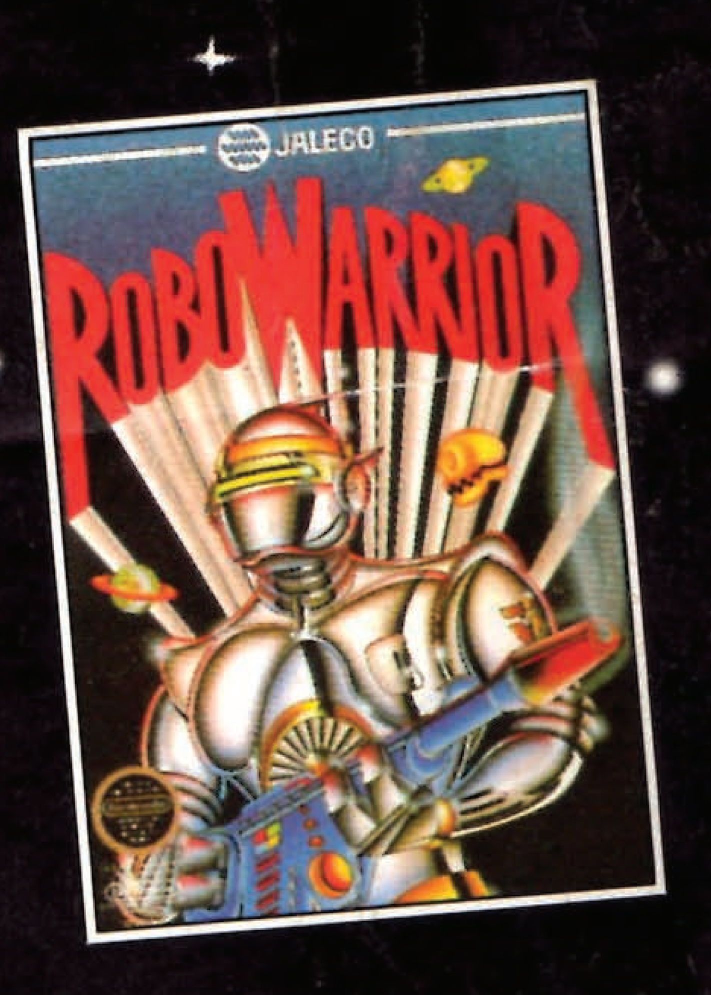


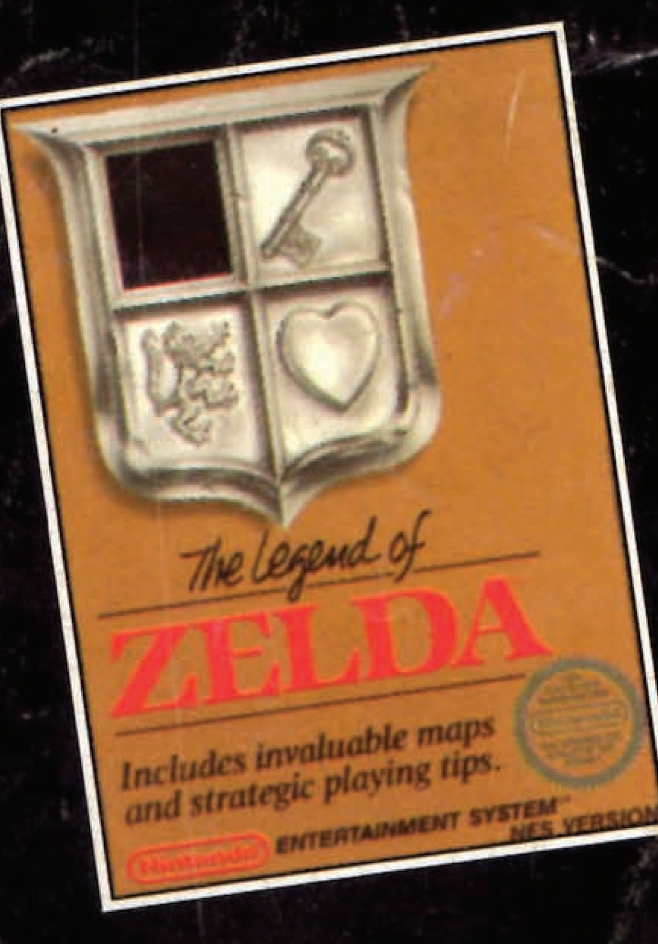











## *Para tu*

# Nintendo®
# ENTERTAINMENT SYSTEM™